LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

www.gamesvillage.it - Marzo - n°166 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

CODENAME: PANZERS COLD WAR

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

RECENSITO!

ALIENS VS PREDATOR

Più guerra e meno paura, nella lotta per la specie dominante!

RECENSITO!

NAPOLEON TOTAL WAR

Dall'alto delle piramidi, quaranta secoli guardano il nuovo capolavoro di Creative Assembly!

ESCLUSIVA!

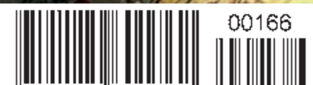
CIVILIZATION V

Torna lo strategico in cui è in gioco la storia delle civiltà!

INOLTRE...

13 giochi recensiti tra cui
BioShock 2
Star Trek Online
Race On
The Void

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°166 - MENS - ANNO XIV-10 €7,90



Il progresso della civiltà si misura dalla vittoria del superfluo sul necessario. (A. Savinio)

Completamente in ITALIANO




La Forza dell'Acciaio
In Nomine Patris et Filii et Spiritus Sancti
FX
FXINTERACTIVE.COM

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

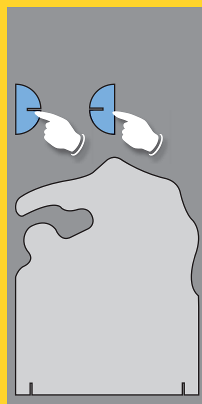
Napoleon Total War

68 Creative Assembly realizza il sogno di tutti gli strateghi virtuali!

120 GIOCO COMPLETO
CODENAME: PANZERS - COLD WAR
La Guerra Fredda alternativa in uno spettacolare RTS!

116 ESPLORA E GIOCA
Nel DVD troverete i demo di *Dark Void*, *Tales of Monkey Island: Rise of the Pirate God*, *Zobie Driver* e molto altro!

116 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET
THE CLUB
Lottiamo per sopravvivere, nel gioco più pericoloso che ci sia!





IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Aliens vs Predator* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!


BioShock 2 - pag. 76


Aliens vs Predator - pag. 82


Race On - pag. 94

SCOOP

18 I PIRATI DEI CARAIBI L'ARMATA DEI DANNATI
I pirati Disney tornano con un promettente gioco in salsa GdR.

20 FIFA ONLINE
EA Sports si getta nel mondo dell'online con un gioco che farà la gioia di tutti i calciofili.

ANTEPRIME

32 SUPREME COMMANDER 2
Una trama affascinante e un motore grafico più fluido per questo sequel, atteso da tutti gli strateghi.

34 CRYSIS 2
Torna Crytek e, ne siamo certi, il mondo degli FPS ne uscirà ancora una volta sconvolto!

36 METRO 2033
Manca ormai poco all'inizio della nostra avventura nel sottosuolo di Mosca!

38 IL RE ARTÙ
Uno degli strategici più interessanti dell'anno, ora tutto in italiano.

SPECIALI

42 CIVILIZATION V
Paolo Paglianti vola in America per scoprire cosa Sid Meier ha in serbo per noi!

48 FALLOUT: NEW VEGAS
Tornano i panorami radioattivi di Bethesda, con un nuovo sviluppatore e una nuova ambientazione.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

14 BOTTA & RISPOSTA
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Primoz corre in aiuto.

28 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

106 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

108 NEXT LEVEL
Gioco online, notizie da Internet e Mod per aggiungere ore di divertimento ai videogiochi.

116 ESPLORA E GIOCA
Il DVD di GMC vi attende con i contenuti selezionati per voi dalla redazione: i demo di *Dark Void, Tales of Monkey Island* e molto altro!

120 GUIDA AL GIOCO COMPLETO CODENAME: PANZERS COLD WAR
La Guerra Fredda come non l'avete mai vista, in uno spettacolare RTS!

116 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET THE CLUB
Guadagniamoci la libertà in questo adrenalinico sparatutto!

127 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

128 TITOLI DI CODA
Vincenzo Beretta ci parla dei videogiochi come veicolo culturale.

HARDWARE

53 ASUS G51J
Un buon notebook dotato di schermo 3D.

54 ACER H5360
Un valido proiettore adatto al 3D, con un ottimo rapporto qualità/prezzo.

55 QNAP TS-219P
Un disco di rete pratico e maneggevole.

56 ACER GD245HQ
Probabilmente la scelta migliore per chi è a caccia di un buon monitor 3D.

57 SAMSUNG 2233RZ
Non più giovane, continua a non sfigurare di fronte ai più recenti monitor 3D.

59 GMCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti!

60 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

62 SCHERMO BLU
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i vostri problemi di hardware.





Le prove di questo mese

103 Alice in Wonderland
82 Aliens vs Predator
98 Altitude
76 BioShock 2
97 Europa Universalis III Heir to the Throne
68 Napoleon: Total War
94 Race On
88 Star Trek Online
92 The Void
101 Twin Sector
102 Vancouver 2010
99 Venetica
100 Zombie Driver

Giochiamo Spendendo Poco

105 Disciples II Anthology
105 Robin Hood

The Void - pag. 92

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Alan Wake	26
Alice in Wonderland	103
Aliens vs Predator	82
Altitude	98
Batman: Arkham Asylum	125
BioShock 2	76
Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx	27
Cities XL	25
Civilization V	42
Codename: Panzers – Cold War (Ed. DVD)	120
Crysis 2	34
Diablo III	27
Disciples II Anthology	105
Dragon Age: Origins	124
Europa Universalis III – Heir to the Throne	97
EverQuest 2: Sentinel's Fate	24
Fallout: New Vegas	48
FIFA Online	20
Front Mission Evolved	25
Gothic 3	125
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	22
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	18
Il Re Artù	38
King's Bounty: Armored Princess	26
Metro 2033	36
Napoleon: Total War	70
Race On	94
Robin Hood	105
Star Trek Online	88
StarCraft II: Wings of Liberty	27
Supreme Commander 2	32
Sword of the Stars 2	24
The Club (Ed. Budget)	116
The Void	92
Twin Sector	101
Vancouver 2010	102
Venetica	99
Zombie Driver	100

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 166 marzo 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "The Big Unit" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Wild Thing" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "The Georgia Peach" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "A-Roid" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "El Guapo" Spinelli, Marco "Joltin' Joe" Salvaneschi, Ualone "The Babe" Loggia, Raffaello "Bash Brother" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Youk" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "The Boss" Skulz, Alessandro "Major" Galli, Nemesis, Roberto "Ivan" Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Yogi" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Dottie" Leanza, Danilo "Economist" Gabrielli, Enrico "Trickster" Vendramin, Antonio "The Net" Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo Cardillo, Fabio "Sanchez" Bortolotti, Tito "The Rocket" Parrello, Roberto "The Mod" Bruno, Claudio "The Natural" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola



Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Le nuove idee



Senza inventiva, cosa ne sarebbe dei videogiochi? Senza la scintilla di genialità che ha portato a *Civilization*, *Doom*, *Ultima*, sicuramente avremmo perso una grande fetta di divertimento, di ore passate su quei capolavori senza tempo o sui titoli che a essi si sono ispirati.

Oggi, sui forum e dalle mail che arrivano in redazione, spesso leggiamo di giocatori che si lamentano di una supposta mancanza di originalità e inventiva. Secondo questi interventi, i giochi attuali sono molto meno originali di quelli del passato.

Da giocatori di vecchia data (chi vi scrive ha finito il primo GdR nel 1984), ci permettiamo di dissentire. Negli Anni '80 e per buona parte dei '90, la tecnologia "correva", in proporzione, molto più velocemente – basta pensare a tutte le barriere infrante dall'introduzione del mouse, o delle schede grafiche 3D. Senza dubbio, sono stati anni d'oro, che siamo felici di aver vissuto in prima persona, e su GMC non perdiamo l'occasione di consigliare ai nuovi giocatori di provare qualche vecchio titolo particolarmente riuscito, che magari è in vendita online a pochi euro o è addirittura gratuito (come il caso di *Ultima V*, reso freeware da diverso tempo).

Oggi, probabilmente, le nuove idee sono meno evidenti. È il caso di *Civilization V*, che "ritocca" un po' la struttura dei combattimenti e diventa un gioco di strategia molto più tattico e (speriamo) coinvolgente; oppure di *Napoleon: Total War*, che introduce la possibilità di combattere online le "partite degli altri", rendendo qualsiasi scontro particolarmente coinvolgente. Senza dimenticare l'interfaccia cinematografica dell'ormai imminente *Splinter Cell: Conviction*.

Alcune idee sono criticabili. Proprio Ubisoft, a partire da *Assassin's Creed II*, ha deciso di introdurre un sistema di protezione che richiede al giocatore di essere collegato online *costantemente*. Forse, negli Stati Uniti o in Gran Bretagna, tale requisito potrà non essere problematico, con la diffusione capillare delle linee ADSL. Qui in Italia la situazione è ben differente, e appena abbiamo saputo della novità, ci siamo chiesti quanti giocatori italiani siano stati "tagliati fuori" da questa scelta. Comprendiamo che il mercato PC sia afflitto da enormi problemi relativi alla pirateria, ma francamente non crediamo che questa sia la soluzione migliore. Magari, sarebbe meglio pubblicare giochi a prezzo più contenuto, in modo da scoraggiare l'illegalità e invogliare all'acquisto – e il successo di vendita dei titoli FX Interactive, anche di quelli magari meno riusciti, ne è una testimonianza.

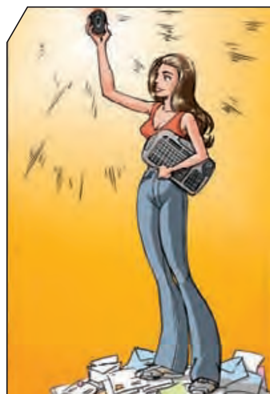
A proposito di nuove idee, vi avvisiamo che, se tutto va come deve, sul prossimo numero di GMC troverete un gioco da P.A.U.R.A. (al momento di andare in stampa ne siamo certi al 99%), che però è su due DVD. In un periodo in cui dobbiamo stare molto attenti alle spese, la scelta era tra togliere per un mese il DVD demo, oppure alzare il prezzo di copertina della rivista. Abbiamo preferito la prima soluzione, anche dopo aver sentito la vostra opinione sul forum e sulla pagina fan di Facebook (dove, a dire il vero, c'è stato quasi un plebiscito). Su GMC di aprile, quindi, troverete due DVD del gioco, mentre su quello successivo tornerà il solito DVD demo, che conterrà il meglio di quanto la Rete avrà da offrire in questi due mesi, insieme a un altro gioco completo.

Speriamo vivamente sia la soluzione migliore, per tutti i nostri lettori. Fatecelo sapere sul forum e sulla pagina FB (Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale).

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO
CODENAME: PANZERS COLD WAR
MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO
THE CLUB

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Torna alla ribalta, in questa edizione de La Posta in Gioco, l'argomento delle recensioni amatoriali "copiate" da siti specializzati o forum. Per fortuna, stavolta si è trattato di un falso allarme, visto che la recensione in questione non è stata scopiazzata, bensì semplicemente riproposta nella versione presente (in forma più estesa) sul forum di GamesVillage. Vi invito, quindi, a leggere la mail del nostro amico -=Al<rOn=- e, naturalmente, a continuare a inviarmi numerosi le vostre recensioni o, perché no, a segnalarmi le più meritevoli fra quelle pubblicate nella sezione "Redattori per gioco" del nostro forum.

RECENSIONI NON PROPRIO PER GIOCO

Ciao carissima Nemesis,
non ti scrivo per vedere la mia mail pubblicata, nonostante sia un lettore appassionato di GMC da eoni, ma perché, leggendo il numero di gennaio, sono rimasto colpito dalla recensione di un lettore di *Guilty Gear X2 # Reload*. Cercando un po' di notizie in Rete (i trucchi, a dir la verità), mi sono imbattuto in una recensione di questo gioco e, leggendola, ho scoperto che colui che ha scritto il testo da voi pubblicato ha copiato a spezzoni quella da me trovata online sul forum di GamesVillage, che era targata ottobre 2009. *Guilty Gear X2 # Reload* è veramente un giocone e, in ogni caso, la recensione che Ziano vi ha spedito era da onorare con una pubblicazione. Ci tenevo solo a informarvi.

-=Al<rOn=-

Caro -=Al<rOn=-,
anche se la tua mail non ambiva alla pubblicazione, ma solo a informarci di un avvenimento potenzialmente spiacevole, ho deciso d'inserirla comunque nel mio spazio per chiarire quello che potrebbe essere un dubbio inespresso di molti.
Gli articoli pubblicati nell'angolo "Redattori per gioco" provengono da due fonti: dalle mail che spedite al mio indirizzo di posta e dall'omonima sezione del forum di GamesVillage, che frequento regolarmente.
Nulla di strano, quindi, se capita di riconoscere, fra queste pagine, delle recensioni già lette online: come avrai notato, il nome dell'autore è il medesimo. I "tagli" di cui parli sono, purtroppo, dettati da esigenze di spazio, che non mi permettono di pubblicare articoli più lunghi di poche migliaia di caratteri. È per questo che tendo a preferire le recensioni da voi realizzate ad hoc per La Posta in Gioco: proprio per evitare di dover tagliuzzare il testo qua e là!



PERCHÉ FARE USCIRE UN GIOCO DA PATCHARE?
Con il passare degli anni, la patch hanno sempre più spesso rimediato ai bug presenti anche nei giochi più blasonati.

"Un gioco che dopo nove anni dalla sua uscita continua ad appassionare"

da Parametri da rivedere – Antonio Battipaglia

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

Approfittando del **Canale** "GamesContact", il nostro Paolo Paglianti è lieto di informare gli utenti del **Forum** di GamesVillage.it che: Come scritto sull'ultimo GMC, ora esiste una pagina "ufficiale" di GMC su Facebook. Si chiama "Giochi per il Mio Computer pagina ufficiale". Le iscrizioni sono fioccate… e non sarebbe potuto essere diversamente! Kronos21: Mi sono iscritto. Chissà se riusciremo ad avere un rapporto più stretto con la redazione, visto che di qua passate raramente…, lorenzogt: Mi iscrivo pure io e nik44: Ora mi iscrivo!. Poi, è chiaro che, come in ogni situazione, c'è anche chi rema un po' contro, come MasterChief of Puppets: Facebook è il male! Non usatelo! Be', se però ci fa parlare con la redazza, forse ne vale la pena.



La divisione fra Bene e Male

Carissima Nemesis,
chi vi scrive lo fa per proporre la sua personale interpretazione di *Modern Warfare 2*. Il titolo uscito dalle fucine di Infinity Ward, sin dal giorno del suo lancio, è stato visto, da una fetta di coloro che i giochi li "vivono", come una pura opera d'intrattenimento, una bestia da multiplayer e niente di più. La trama della campagna in singolo è stata spesso additata e accusata di non essere in grado di smuovere gli animi umani (contro la guerra) e di proporre la classica lotta tra buoni(americani e inglesi) e cattivi (terroristi vari) senza sfumature. Ciò è in parte vero, ma il colossal prodotto da Activision/Blizzard, secondo il mio modesto parere, se letto in maniera appropriata, è in grado di far nascere qualche domanda riguardante l'effettiva bontà dei cosiddetti buoni e dei loro metodi. Perché se e vero che è Makarov la mente(e il braccio) dietro l'attentato all'aeroporto russo, noi siamo lì ad affiancarlo, siamo americani, siamo della CIA, e siamo lì non per fermare la strage, ma per catturare un singolo uomo a discapito di centinaia di vite di civili. Qualcosa di analogo fa, d'altronde, il capitano Price in una delle prime missioni che ci vedono suoi compagni, mentre Soap e Ghost, in barba al trattato di Ginevra, torturano un prigioniero. Ciò che voglio dire è che, nonostante sia vero che *MW 2* è una macchina spilla soldi, sviluppata e curata sin nei minimi dettagli per far quello fin dal suo concepimento, è anche vero che, andando oltre lo schermo, qualche riflessione sulla guerra (come accade nei grandi film o libri del genere, anche se con forza minore) può (e deve) sorgere.
Quasi dimenticavo: un grazie a tutti voi redazione di GMC per la splendida rivista che ci regalate tutti i mesi.
Un bacio.

Andrea(eks_the_ghoul)Conti


In *Modern Warfare 2* non è così semplice stabilire se i "buoni" lo siano davvero.

Caro Andrea,
suppongo che una non univocità nella lettura degli schieramenti Bene/Male sia una qualità interessante per un gioco che fa della guerra il proprio argomento principale. È già successo che alcuni lettori lamentassero, invece, un'evidente delimitazione di ciò che è giusto e cosa no in un gioco – o un film, o un libro – che portava quest'ultimo a esprimere (volontariamente o meno) dei giudizi non necessariamente condivisibili o richiesti. È una fortuna, dunque, se esistono titoli in cui questa suddivisione morale non è così netta come potrebbe sembrare. E per fortuna, aggiungerei, esistono anche giocatori che sanno leggere fra le righe e si costruiscono una propria coscienza e un proprio metro di giudizio che vanno oltre le apparenze.

PERCHÉ FARE USCIRE UN GIOCO DA PATCHARE?

Cara Nemesis,
sono un adolescente che, da circa 6 anni, è entrato nel mondo dei videogiochi. All'inizio era solo puro svago occasionale (contando anche che la PlayStation non offriva le possibilità di console o computer moderni). Col passare del tempo, tuttavia, il mio interesse è maturato: ora seguo le notizie del settore, leggo la vostra rivista... insomma, il mondo dei videogiochi è ormai una passione, oltre che un momento di distrazione. Questa premessa è per arrivare al punto. Prendiamo per esempio *Empire: Total War*. Da grande appassionato della serie, appena uscito l'ho comperato tutto felice. E poi? Poi bug, rallentamenti, crash e chi più ne ha più ne metta. Ora, dopo quasi un anno e 5 patch (e con un Mod che è meglio del gioco stesso) posso dire di giocare in maniera decente, o che il gioco finalmente sfrutta il proprio potenziale. Ma è passato un anno! Perché c'è questa morbosa tendenza a far uscire titoli incompleti? OK, non metto in dubbio che l'avanzamento tecnologico permetta agli sviluppatori di pubblicare patch per "incerottare" il gioco dopo la sua uscita. Ma, 5 anni fa, perché i giochi non erano buggati? A quel tempo, se un titolo non andava, mica potevi connetterti a PlayStation Network e scaricare la patch. Mi chiedo, dunque, il motivo di questa tendenza, vista "maturare" nel corso della mia vita di videogiocatore: sembra quasi che, accanto al progresso tecnologico, ci sia un margine d'errore sempre più ampio, che tanto poi può essere recuperato tramite patch, aggiunte, sconti, Game of the Year Edition, pacchetti cumulativi e così via. Questo non mi sta bene: allora vedo che esce un gioco, ma lo compro un anno dopo il day-one, così forse potrò godermi un'esperienza priva di errori (e non sempre è così!). Pensi sia un problema puramente tecnico (con giochi sempre più complessi, ci sono molte più cose che possono andare storte) o davvero, ormai, esiste la tendenza al "tanto poi si aggiusta"? Grazie per lo spazio dedicatomi e complimenti alla rivista.

Francesco

Caro Francesco,
piuttosto che: "Tanto poi si aggiusta", è il caso di dire: "Per fortuna che poi si aggiusta". La questione delle patch dipende da molteplici fattori e tu stesso ne hai citati alcuni: all'aumentare della complessità dei giochi in sé (in quanto software), si aggiunge una maggiore quantità di variabili relative all'hardware (cioè le macchine su cui il software gira). Ci vuol poco perché capiti che, con una data configurazione, un gioco abbia dei problemi che vengono risolti solo successivamente da una patch... e, come ho scritto all'inizio, è una fortuna che ciò sia possibile. Insomma, è molto

IN BREVE

Carissima Nemesis,
sono un vostro affezionato lettore da non so quanti anni. Volevo farti una domandina al volo: mi sapresti dire su quale numero di GMC c'era quello splendido articolo sulle 10 arti (in cui il videogioco era la decima)? Ti ringrazio molto. Già che ci sono, sai mica se *Brutal Legend* avrà mai una conversione per PC e se il mitico *Outcast* avrà un seguito? Volevo chiudere complimentandomi con tutta la redazione per l'ottimo lavoro. A presto.

VeryBlackGigio

Ehi! Queste sono ben tre domande al volo, mica una. Senza andare con ordine ti rispondo che non si sa nulla di certo né a proposito di una conversione PC di *Brutal Legend* (Tim Schafer lascia intendere di no, ma vai a sapere...), né riguardo un seguito di *Outcast*. Nessun problema, invece, per sapere il numero

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CRISI DIPLOMATICA

Restiamo ancora un attimo nel **Canale** "GamesContact" per affrontare il **Thread** "Siete d'accordo che su GMC, *Crysis* sia il miglior FPS?" aperto da sergente90: Siete d'accordo che nei parametri di GMC, al primo posto tra gli FPS ci sia *Crysis*? Subito una risposta secca e sintetica da parte di *Grenth92*: Io no, tosto bilanciata da *Melkor: Dopo averlo giocato, voto sì. Ma quanto è stato sgonfiato questo gioco dagli utenti del Forum! E non l'ho nemmeno giocato con i dettagli al massimo, uso ancora XP 32, posso solo immaginare l'esperienza che può dare giocato con le DX 10 attivate. Ho sempre letto che *Crysis* non è nient'altro che uno sfoggio di tecnica, ma chi l'ha scritto, forse, avrà provato solo il demo o ci avrà giocato per non più di 10 minuti. Come FPS puro, al momento non vedo nulla meglio di *Crysis*, sia dal punto di vista del divertimento, sia da quello della grafica.

GMC SU FACEBOOK!

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

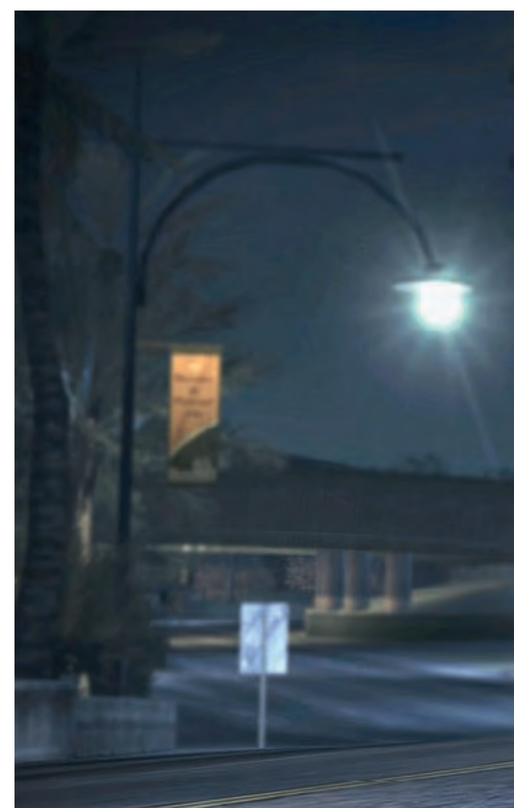
"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

più probabile che un gioco in 3D basato sul calcolo di poligoni complessi soffra di qualche falla rispetto a un vecchio platform con qualche pixel in croce. Sul fatto che i titoli di una volta uscissero sempre privi di difetti, be', non è poi tanto vero! A parte qualche sporadico caso, comunque, la possibilità di "patchare" un gioco non viene quasi mai usata dagli sviluppatori per farlo pubblicare volutamente buggato. Semmai, in certe occasione, la facoltà di poter sistemare problemi minori solo in seguito è utile per evitare che l'uscita di un titolo subisca un ritardo.

LE CRITICHE INUTILI SONO DANNOSE

Ciao Nemesis,
vorrei risparmiarmi i soliti convenevoli, ma in effetti non posso, quindi complimenti a tutto lo staff. Siete un bel gruppo e immagino quanto sgobbiate per ottenere dei risultati ad altissimi livelli. Professionalmente confezionate un ottimo prodotto, non c'è che dire. Premesso che apprezzo il lavoro svolto, non sopporto, a volte, le recensioni e le opinioni in genere di chi gioca e di chi parla di giochi, forse, senza nemmeno provarli.
Mi spiego rapidamente e faccio un altro piccolo preambolo: ho 37 anni e gioco da minimo 27 con tutto quello che sia veramente giocabile e divertente. In effetti, un gioco è un piacevole passatempo, non troppo impegnativo, che spesso (ma non sempre) aiuta a svagare la mente, come fanno un buon libro, un film o un qualsiasi intrattenimento che ci veda protagonisti della storia o piacevoli spettatori. Usando ancora l'esempio del film, dico che guardo ciò che mi piace, che può essere un polpettone romantico o un action movie. Stessa politica per i giochi: come tutti, gioco a quello che più mi diverte. Ma leggendo post sui forum o altro (anche recensioni), mi accorgo che c'è sempre una maggiore propensione a dire la propria opinione e a criticare giochi che funzionano benissimo così come sono, fino a decretare la fine del titolo, della serie o un cambio netto che non porta



nulla di buono. Faccio due esempi, il primo è *Need for Speed: Shift*. Provate con la tastiera un gioco simile: ho avuto la fortuna di testarlo prima di acquistarlo, e ti posso assicurare che è ingiocabile anche a livelli di guida super-facile. Mi domando: perché trasformare un gioco di guida arcade in una simulazione di guida? Ma quanti si sono divertiti con *Most Wanted*, *Carbon* o addirittura il primo? E quanti realmente preferiscono questa nuova versione di "simulazione di guida"? Perché esasperare un modello di guida o avvicinarlo alla realtà, quando la vecchia formula funzionava benissimo? Capisco che i gusti possono essere diversi, ma allora non chiamatelo *Need for Speed*, bensì *Gran Turismo Speed*. È come se volessi vedere un film di Spider Man con protagonista Batman! Sono tutti bravi a criticare, a volere gli effetti in numero sempre maggiore, delle risoluzioni paurose e delle dinamiche di gioco più simili alla realtà. Ma è poi così vero?
Perché devo obbligarmi a cambiare PC ogni anno per essere al passo con giochi che sono sempre più esosi di risorse e, semmai, lontani anni luce dai miei gusti perché troppo "reali"? Ma avete mai visto una Mazda RX-8 che sbanda come in *Shift* al solo accelerare? Non potrebbe neanche con 20.000 CV, quindi non chiamatela simulazione senza neanche sapere come si comporta una macchina. Mi sono divertito di più con *Burnout Paradise* che con gli ultimi *NFS*... amo i giochi di guida come *Gran Turismo*,

"Perché si vuole criticare e cambiare un gioco che funziona benissimo?"

da Le critiche inutili sono dannose – Maurizio

La redazione risponde Parametri da rivedere

Carissima Nemesis,
sono Antonio e ti scrivo questa mail per porti a conoscenza di una mia personale delusione riguardo al GdR d'azione *Diablo II*. Secondo il mio punto di vista, non rendete giustizia al capolavoro Blizzard per tanti motivi, che andrò a specificare punto per punto. Era il 1996, e con l'uscita di *Diablo* si rivoluzionava la concezione di gioco di ruolo, tanto che le caratteristiche del titolo in questione facevano creare un sottogenere ad hoc. Nel 2000, Blizzard sfornava il seguito di *Diablo*, che da subito riscuoteva grande successo e che, tutt'oggi, è ancora giocatissimo. E qui comincia il mio elenco di critiche. Secondo te, un gioco che dopo nove (9!) anni dalla propria uscita continua ad appassionare il pubblico; un gioco per il quale esistono decine di siti specializzati per la vendita di item; un gioco sul quale prolificano siti e siti per ogni tipo di dubbio o interrogativo; un gioco con una grafica ormai datata, ma ancora accattivante e requisiti minimi di sistema ridicoli; un gioco che viene sempre imitato (solo nel genere, mai nel successo); un gioco del quale si cerca ancora un erede, un successore, senza che si riesca a trovarlo; un gioco con un multiplayer unico nel suo genere e che sbaraglia nettamente tutti gli altri... Perché, mi chiedo, un gioco di questo genere non merita di essere una pietra miliare per la vostra rivista? Certo di una tua pronta e cortese risposta, con la presente porgo i miei più sentiti saluti a te e alla redazione tutta.

Antonio Battipaglia

■ *Diablo II* è una vera e propria pietra miliare della storia dei videogiochi.

Ciao Antonio, hai perfettamente ragione: era tempo di attribuire il giusto riconoscimento a un genere, quello dei GdR d'azione, dimostratosi in grado di produrre non solo i capolavori di cui scrivi, ma anche una serie di giochi che non si sono limitati a "clonare" gli illustri predecessori. Titoli come *Borderlands* e *Mass Effect 2* hanno spinto a reinterpretare i GdR action in una chiave diversa, rispetto alla prospettiva che li inquadrava come una costola dei giochi di ruolo "duri e puri". E questa tendenza non pare destinata a esaurirsi di qui a poco. Di conseguenza, abbiamo colto la palla al balzo e, se vai alle pagine dedicate ai Parametri di GMC, scoprirai che qualche cambiamento è stato apportato già da questo numero. Come sempre, siamo ben felici di accogliere i suggerimenti dei nostri lettori più attenti ed entusiasti.

Massimiliano Rovati



■ LE CRITICHE INUTILI SONO DANNOSE
La serie *Need for Speed* ha subito alcune modifiche strutturali che non sono andate giù a tutti gli appassionati.

ma *Shift* è fuori fase, anche se ha una grafica eccellente. Quindi, la mia domanda è: perché si vuole criticare e cambiare un gioco che funziona benissimo, solo perché potrebbe essere ripetitivo? Quale gioco non lo è? Cambiano gli attori, ma la trama è sempre la stessa.
Altra cosa ridicola, le osservazioni tipo: "Potrebbe istigare ad avere un comportamento di guida scorretto e pericoloso per la comunità". Da più di un paio di edizioni, la serie *Need for Speed* lancia sempre i soliti segnali: se vuoi correre fallo su un circuito, assicurati che sia tutto in regola, e così via. Mi sembra una cosa giusta, ma è un simulatore di scuola guida o un gioco? Ovvio che, nella realtà, non guido l'auto in questo modo, come è chiaro che, se gioco a *Crysis*, poi non scendo in piazza con la mia nanotuta e ammazzo tutti i "gialli". Non fraintendetemi, prendo sul serio il lavoro dei programmatori, ma sono giochi e come tali servono per divertirci. Allora, perché sono tutti pronti a criticare?
Ho acquistato *Risen*: ottimo, bella storia coinvolgente (non come *The Witcher*, che personalmente adoro, ma comunque valido prodotto). Ma, proprio sulle vostre pagine, leggo una recensione riassumibile all'incirca con un "godiamoci *Risen* e speriamo che il prossimo non sia simile a qualcosa di già visto". Non voglio criticare, ma onestamente avrei chiuso con un "godiamoci *Risen*" e basta. Non intendo screditare la recensione, ma anche una critica costruttiva, se non ben espressa o interpretata, potrebbe diventare distruttiva.
So che il voto era alto, però preferisco prendere in considerazione la recensione per capire i problemi o se il genere può interessarmi e, quindi, valutare l'acquisto. Ripeto: ottima recensione, descrittiva e buona analisi tecnica, ma avrei evitato la storia della ripetitività. Potrei fare altri esempi, ma il sunto è sempre lo stesso: c'è troppo senso critico, a volte mal speso, nei confronti dei giochi. Utilizzando sempre l'esempio di *Risen*, se si legge sul forum italiano, ci sono persone che vorrebbero poter personalizzare la propria spada o armatura. OK, ma se questa modifica crea dei bug esagerati o problemi di fluidità, non è poi una

IN BREVE

di GMC in cui è presente l'articolo di cui parli: se non vado errata, si tratta di quello di dicembre 2001. A tal proposito, ti segnalo anche un utile sito Internet http://stevenpoole.net/blog/trigger-happier in cui puoi scaricare, gratuitamente in formato PDF, un libro (in inglese) sull'argomento.

Cara Nemesis, scrivo a GMC per la prima volta, anche se vi seguo da molto tempo. Voglio, innanzi tutto, congratularmi per il lavoro che fate (un mio sogno sarebbe lavorare con voi) e ti espongo il mio problema: sono un appassionato di videogiochi e molti, ormai datati, mi sono rimasti nel cuore. Uno di questi è *Mount&Blade*, un capolavoro che sicuramente ricorderete. Il problema sta nel fatto che ci avevo giocato da un mio amico quando è uscito, ma adesso non riesco più a trovarlo sul mercato. Ho provato in un sacco di negozi, ma senza successo. Ho cercato anche online, però sui siti specializzati non si trova, mentre degli altri non mi fido (per esempio eBay). Preferirei comprarlo non usato, puoi aiutarmi? Un grande saluto.

ArtasTheBest

Il gioco che cerchi, per tua fortuna, non è poi così datato. Se non riesci a trovarlo nei negozi, puoi acquistarlo online su siti sicuri come Play.com (www.play.com) e Amazon (www.amazon.com), cavandotela anche con un prezzo abbastanza ragionevole. Per *Mount&Blade* è stato anche realizzato un Mod amatoriale che lo traduce interamente in italiano: dai un'occhiata sul forum della community italiana all'indirizzo: www.taleworlds.com

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MENTE PENSANTE

Saltiamo nel **Canale** "Mondo Computer" per trovare subito in apertura un **Thread** molto interessante, aperto da Grey Wolf (ita) e intitolato "DA... Deficienza Artificiale": (...) il punto è: secondo voi, la I.A. a che livelli arriverà? Trovatemi un videogioco in cui la I.A. impari dai propri errori, sia sempre vigile e attenta, che dia sempre filo da torcere; allora mi rimangerò le critiche. Forse, l'unica I.A. esistente è nei giochi di scacchi. Hellgatsu: Quelli che auspichi sono livelli non ancora raggiungibili, oppure gli sviluppatori non si sono ancora impegnati abbastanza in questo campo, concentrando gli sforzi sulla grafica. Tieni presente, però, che negli ultimi 20 anni di passi avanti ce ne sono stati, eccome: i nemici odierni sono meglio di quelli dei primi *Quake*, per esempio. La I.A. si sta sviluppando piuttosto lentamente rispetto ai ritmi cui siamo abituati, ma credo dipenda dal fatto che qui non si tratta di costruire schede video e processori più potenti, bensì di fare un bel po' di lavoro di mente. Vedremo gli sviluppi futuri, ma in generale non la vedo nera come te.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LA GENESI DI GTA

Nel **Canale** "Mondo Computer", il nostro amico hitfreezy ci rende partecipi della sua scoperta videoludica con il **Thread** "I primi *GTA*": Ho scoperto solo ultimamente che i primi episodi erano stati messi freeware da un po'. Fin dove sono arrivato (seconda città), devo dire che il primo non è un granché: missioni noiose, auto lentissime che si incastrano di continuo e, soprattutto, città terribili, con vie intricate e una marea di vicoli ciechi. *London 1969* è di gran lunga superiore, finora l'unico che sono riuscito a finire: missioni varie e divertenti e, in generale, un'atmosfera coinvolgente. E poi, Londra è Londra. Anche *London 1961* è caruccio, ma non riesco a fare neanche mezza missione, è impossibile! Il *2* non l'ho ancora iniziato, ma dal filmato iniziale trash promette bene. Mi ha colpito la cosa del sistema a punti, abolito nei *GTA* moderni. Personalmente, preferisco com'è adesso, ma devo ammettere che era interessante ed esaltava l'aspetto free roaming. Come saggiamente scrive Freddie92: I primi *GTA* sono molto belli, però all'inizio, per noi abituati a quelli moderni, sono difficili e macchinosi.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

AFFETTA E SCOTENNA

L'amico Aucool_is_good ha aperto per sua utilità il **Thread** "Hack 'n' slash, cosa giocare assolutamente?" che: è di un interesse fotonico se si apprezza questa categoria di divertimento. Scrive Aucool_is_good: In questi giorni, mi sto divertendo molto con *Torchlight* e ho deciso di approfondire il genere, oltre ai due *Diablo* cosa va giocato? Secondo Holyman: *Sacred*, *Titan Quest* e *Dungeon Siege*, mentre EdoScario90 vota per: *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Poi ci sono Gaxleep, che propone: *Severance: Blade of Darkness*, e OhMyBox che lancia in fascia un eccellente: *Divine Divinity*. Anche se definirlo hack 'n' slash è riduttivo. Kelvan, infine, provvede a un bel riepilogo della situazione: Sicuramente *Titan Quest*, il miglior clone di *Diablo*. Un altro titolo, vecchiotto, da provare è *Nox*: meno gore dei precedenti, ma valido.
I *Dungeon Siege* li sconsiglio, dato che sono una noia mortale.
I due *Sacred*: il primo provalo solo se non hai altro.
Severance... be' sta al limite, per me consigliare *Severance* è come consigliare *Rune*, ovvero un action-fantasy.

pecca per l'intero prodotto? Ognuno ha le proprie preferenze, certo, ma poi capitano cose come l'aver oscurato, nel gioco, la parte del bordello. Non so se è stato per moralismo o che altro ma, a mio avviso, si tratta di una grossa fesseria. Non vorrei che il senso critico eccessivo o le troppe pretese di pochi possano condizionare, in futuro, le scelte o le filosofie aziendali di sviluppatori e distributori.
In sintesi, un buon gioco ci deve sì impegnare, ma senza mai arrivare a essere frustante. Altrimenti non è un gioco, bensì un compito che onestamente evito. Se devo rilassarmi, non voglio confrontarmi con qualcosa di complicato o non giocabile.
Faccio l'ultimo esempio: *Tomb Raider*. Quando uscì, tutti gli amanti del genere erano entusiasti. Poi, però, pian piano, l'eccessivo successo e il voler rendere la serie complicata all'inverosimile con assurde acrobazie o rompicapi particolari hanno rovinato un buon prodotto fino a portarlo quasi all'estinzione. È diventato in giocabile, noioso e, nel tentativo di caratterizzare il prodotto con missioni e ingranaggi complicati e superflui, gli sviluppatori non hanno mai risolto i punti ciechi delle inquadrature. Insomma, amo i giochi, ma non vederli stravolgere completamente fino a rovinarli.
Gioco a tutto da sempre, non preferisco un genere in particolare, ma posso garantirvi che si cerca sempre di complicare le cose, piuttosto che renderle più divertenti. Naturalmente, se si tratta di bug da risolvere o di migliorie a titoli ben riusciti, ma con delle pecche, allora le critiche ben vengano. Il problema è che, se un tempo i PC erano di nicchia, ora sono alla portata di tutti e, per molti utenti, stupirsi non è tanto facile. Ci sono solo pretese, assurde manie di scovare bug.



L'OPINIONE *Mafia* è ancor oggi uno dei titoli più amati e giocati dai nostri lettori.

"Ma perché, 5 anni fa, i giochi non erano buggati?"

da Perché fare uscire un gioco da patchare? – Francesco

Mi domando: ma questo a cosa mai porterà? Alla fine dei giochi o alla fine del divertimento?

Maurizio – Vostro affezionatissimo lettore di quartiere

Le evoluzioni e le pieghe prese da una serie (si tratti di videogioci o altro) devono, spesso, essere accettate per ciò che sono. Capisco che il mio possa sembrare un discorso inutilmente "zen", ma star lì a preoccuparsi che un iper-criticismo degli utenti finisca per snaturare un prodotto è, forse, eccessivo. Non metto in dubbio che, se lo scopo principale di un prodotto d'intrattenimento è – oltre a intrattenere! – permettere a chi lo realizza e pubblica di guadagnare, si tengano in considerazione le opinioni del pubblico e della stampa specializzata, ma spesso il cambiamento segue altre vie.
La ventata di novità può essere dettata dal desiderio, o la necessità, di adeguarsi alle ultime tecnologie, di recuperarne di vecchie o, più semplicemente, dalla voglia dell'autore di fare qualcosa di diverso o seguire l'ispirazione. Un po' come capita a uno scrittore o un compositore di musica. Per quanto riguarda il problema delle critiche in sé, quelle immotivate e fuori luogo basta ignorarle. Ma quando si sottolinea la ripetitività di un gioco (nella trama o nella struttura) non sempre si intende stravolgerne le caratteristiche principali. Si tratta di una considerazione a più ampio spettro, che pondera se era presente un margine di miglioramento che non è stato preso in considerazione, e vari altri parametri. Lungi da noi penalizzare un titolo solo perché è simile al precedente!



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

L'OPINIONE

Quale posto migliore del **Canale** "Mondo Computer" del **Forum** di GamesVillage.it per chiedere lumi sulla qualità di un gioco? Ovviamente nessuno. Infatti, qui si è rivolto Lokzos con il suo **Thread** "Opinioni su *Mafia*": Chiedo dei pareri a chi ha finito questo gioco, se l'ha apprezzato e perché. Il primo a rispondere è stato jippa_lippa: *Mafia* è una delle pietre miliari videoludiche per i seguenti motivi. È una delle poche alternative veramente valide a *GTA*. Ha una delle trame più belle e coinvolgenti mai viste! Le missioni sono varie e appassionanti... sembrano essere state architettate da un regista. L'atmosfera Anni '30 è ben fatta. È abbastanza longevo. È un gioco che ogni giocatore di PC deve aver giocato. Con quello che costa, ormai, non puoi lasciartelo sfuggire. Attento! Non farti ingannare dalle primissime missioni, che sono un po' noiose: vedrai che molto presto il gioco decolla qualitativamente.

Redattori Per Gioco Braid


Braid è basato interamente sulla manipolazione del tempo.

Il complimento più positivo che si possa fare a una storia, una tematica, a un racconto, è la sua naturale indipendenza dalla forma rappresentativa che si appresta a interpretarlo: *Braid* poteva essere tutto, ma indubbiamente esprime le maggiori potenzialità nell'arte ludica.
Di cosa si tratta? Di un platform vecchio stile. Detto così, la premessa pare non rispecchiare in concreto l'effettiva realtà del prodotto, ma è volutamente nel suo aspetto che inizia già a sorprendere, nel suo anonimato visivo. Non c'è 3D, non ci sono motori grafici, tutto è un sapiente mix di dualismi, di mistero, di interrogativi, di meccaniche ove la logica del fruitore sarà, allo stesso tempo, uno strumento interpretativo dei livelli, quanto un modo per coglierne le abbondanti sfumature. *Braid*, infatti, non ha super funghi, poteri particolari; non premia l'abilità istintiva, ma gratifica in una sorta di onirico viaggio in cui la nostra unica arma sarà un potere quanto mai singolare, per un platform: il parziale controllo del tempo. Secondo i casi e i livelli, infatti, saremo in grado di viaggiare letteralmente nel tempo e risolvere, così, esercizi logici a volte di notevole spessore. Saremmo, però, ingenerosi a classificare semplicemente in questo modo il titolo, dato che questa particolare dinamica innesta nel giocatore diversi livelli interpretativi: poiché una rincorsa mandando avanti le lancette può essere una fuga mandandole indietro.
È proprio in questo che *Braid* gioca le sue carte, mantenendo sempre un affresco offuscato e mai chiaro, riuscendo a incuriosire il videogiocatore non tanto per la logica dei suoi meccanismi, quanto per le sue anomalie, che, come in ogni grande opera, sono la firma del capolavoro.
Eccelle, dunque, nella sua parvenza "infantile", ma seria, riuscendo allo stesso tempo a essere divertente da giocare, oltre che impegnativo su diversi livelli sia ludici, sia interpretativi.
In verità, le tematiche trattate, e lo sconcertante finale, sono un inno alla revisione degli errori fatti in vita, (non sveliamo da chi) che in qualche modo proiettano nel prodotto un animo forse un po' triste, ma dalla freschezza e dallo spessore raramente toccati.

Patrick Grioni





SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Ghost
Alex
Bart
BattlestarGalactiko
eZio
Federico Bardi
gobliiin
Gran Mogol
HumptyDumpty
LeoN
Nyno
Oreste V.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Mi scuso con i lettori se questo mese sono riuscito a rispondere solo a due di voi, nella sezione principale del Botta & Risposta. La domanda di Giulio su *Oblivion* mi ha fatto trascorrere notti insonni e, dopo tanta fatica, ho deciso di dedicare un sacco e mezzo di spazio alla relativa risposta.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

B Ciao Skulz, ho comprato qualche mese fa *F.E.A.R. 2: Project Origin* ed è andato tutto liscio fino a quando sono arrivato a un punto (successivo al momento dell'elicottero schiantato) in cui appare nuovamente Alma. Come da copione, mi attacca e sullo schermo compare la piccola immagine del mouse, che mi dice di cliccare con il tasto destro. Lo faccio in continuazione, ma Alma mi uccide sempre. Sospetto sia un bug, ma sono bloccato in questa situazione. Mi puoi aiutare? Ho già provato a reinstallare il gioco mantenendo solo i salvataggi.

Tommaso

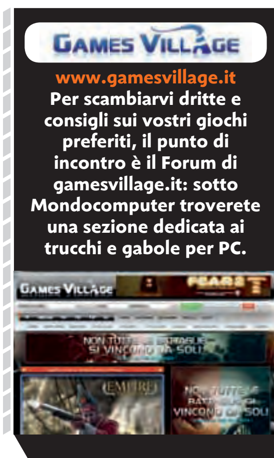


Fa piacere osservare creature da incubo in alta risoluzione, ma a volte, come nel caso di *F.E.A.R. 2*, è meglio scendere a compromessi con i pixel.

R Ciao Tommaso, questo problema con *F.E.A.R. 2: Project Origin* torna a farsi vivo, di tanto in tanto, tra i lettori di Giochi per il Mio Computer, ed è complicato dal fatto che quando ho superato il combattimento con Alma a cui fai riferimento, non ho riscontrato alcun contrattempo. Ma il problema sussiste eccome, è condiviso e dovrebbe dipendere dalla risoluzione grafica adottata, che potrebbe essere troppo alta. Il fatto è che con la risoluzione regolata al massimo e con un frame rate inferiore ai 30 frame per secondo, il computer non riesce a gestire correttamente la pressione del tasto deputato all'attacco corpo a corpo durante il combattimento contro Alma. Ciò che puoi fare, a questo punto, è affrontare il combattimento in questione dopo aver abbassato la risoluzione grafica e, superato l'inghippo, tornare a giocare al massimo dei pixel.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

B Caro Skulz, ti chiedo aiuto perché sono bloccato in *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, nella missione della gilda dei ladri "L'Ultimo Furto". Per prima cosa, dopo aver attraversato la Porta di Pietra nella Stanza della Guardia Imperiale, le guardie si svegliano subito e mi attaccano. Ho provato a tutte le ore, ma non ci sono riuscito; ho tentato anche con gli incantesimi di invisibilità e di piuma, ma non c'è stato niente da fare. Seconda cosa: dopo aver provato e riprovato a entrare nella stanza, ho deciso di cambiare quest... Poi, dopo qualche ora di gioco, mi è venuta voglia di ritentare "L'Ultimo Furto", ma quando sono arrivato alla Porta di Pietra, mi è stato detto che era impossibile aprire la porta e che mi serviva la chiave per farlo. Se non sbaglio, però, non serve nessuna chiave; dovrebbe



www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, ti scrivo per dare una mano a **Eros** con *Mafia*." Grazie **Salvatore**, il tuo intervento è molto apprezzato. "Naturalmente, va abbassata la difficoltà in base alle esigenze. Ma so anche che il gioco, in quella particolare missione, dà problemi, cioè la missione è incredibilmente difficile se il gioco non è aggiornato alla versione 1.2. Forse il problema è quello. Saluti alla redazione." Dai Eros, prova a fare come ti ha suggerito Salvatore e, se ancora non vieni a capo della situazione, fatti risentire.

D "Caro Skulz, sono alle prese con un vecchio capitolo della mitica serie *Tomb Raider*. Si tratta, nello specifico, di *The Angel of Darkness*..." Ciao **diego91**, raccontaci pure il tuo problema. "Mi trovo in una stanza con dentro

La parola all'esperto Divinity II: Ego Draconis

D Egregio Skulz,
è la prima volta che ti scrivo e lo faccio perché mi trovo bloccato in un gioco acquistato un po' di tempo fa: *Divinity II: Ego Draconis*. Ho una serie di quesiti, ma quello che mi interessa di più è l'ultimo. Il primo: nella fortezza volante di Kaera non riesco a risolvere l'enigma delle statue, quali sono i loro nomi? Secondo: non riesco a trovare i tre fratelli del cacciatore di tesori ai fiordi di Orobas, nella missione Ladri di Tombe. Terzo: sempre nei fiordi, credo di aver esplorato praticamente tutto, ma mi mancano un paio di fuorilegge. Quarto e ultimo (ti sarei infinitamente grato, se tu rispondessi anche solo a questa domanda): sono entrato nella Sala degli Echi e mi ritrovo nei ricordi dell'amata di Damian. C'è un modo per non combattere con le guardie, Zandalor e il divino? Sono decisamente troppo forti, mi sono rimaste da completare solo le quest che ti ho elencato sopra e non credo mi possano far guadagnare molta esperienza (ormai, sono al livello 35). Oppure l'unico modo è combatterli e provare e riprovare, fino a sconfiggerli tutti? Ti ringrazio in anticipo e mi scuso per la mole di domande, ma questo gioco mi ha appassionato troppo.

Matteo

R Ciao Matteo, apriamo con il mistero delle statue. Per risolvere l'enigma devi tenere presente che, come ti dice Kaera, le statue mentono: quindi, tutto ciò che ti dicono vale per il contrario. Per deduzione, partendo dalle affermazioni delle statue, si arriva a questa soluzione: la statua solitaria è Devastazione, quelle allineate sui due lati della stanza sono Scempio (destra) e Rovina (sinistra), mentre le due disposte di fianco sono Caos (destra) e Distruzione (sinistra). Per quanto riguarda la zona dei fiordi della missione Ladri di Tombe, Laura si trova sul costone a est del Grande Tempio del Cavaliere, tra le due cave (Primordiale e Antica); Arthur Gremory è nella Tana del Diavolo, che si trova lungo il costone dopo la barriera. Poi, Jack Bolton è leggermente a est del teletrasporto del Camp Freedom, mentre il cadavere di Jimmy Dean è a est di Camp Overlook, sopra la Champion Harbour. Infine, per quanto concerne il combattimento dopo la Sala degli Echi, ti posso garantire che il livello 35 è già accettabile per uscirne vivi, ma per avere maggiori possibilità di successo sarebbe il caso che tu provassi a raggiungere il livello 37.

semplicemente aprirsi. Sapresti risolvere questi due casi?
In particolare, il secondo. Grazie.

Giulio

R Ciao Giulio, entro subito nel vivo della questione. Il furto da perpetrare è di quelli che restano nella storia: devi rubare una Elder Scroll nel palazzo imperiale. Il fatto è che la porta è impossibile da scassinare, quindi l'unica soluzione è trovare un percorso alternativo. Vai al palazzo e gira a sinistra nel corridoio fino alla cripta. Qui troverai una specie di clessidra che dovrai attivare per aprire il percorso successivo. Esci dal palazzo e dirigiti nell'arboreto per entrare nelle fogne e procedi fino al cancello che aprirai solo con la chiave che in precedenza ti ha consegnato la Volpe Grigia. Calati nella botola successiva, aziona alcune leve lungo il percorso fino ad arrivare a una porta su una parete con una breccia: questa è la via giusta! Procedi nella caverna fino a un cancello da aprire con il meccanismo raggiungibile grazie agli stivali di Springheel Jak (utili a saltare più in alto). Nella stanza successiva ci sono tre statue: scaglia una freccia normale contro quella in mezzo dopo essere salito sulla piattaforma a pressione posta tra i due cancelli chiusi. Mira al centro della statua e, se senti un suono molto forte, lancia una Freccia di Districazione nello stesso punto esatto per far sollevare la statua e aprire un passaggio segreto. Da qui in poi, nel palazzo imperiale, le guardie non ti daranno tregua, quindi prova a cambiare orario d'ingresso per trovarle addormentate. Sali nella torre fino al piano superiore e, dopo essere passato per la porta centrale, procedi verso destra per trovare un monaco cieco e, proprio dietro di lui, la leva che apre la porta sul versante opposto. Da questo punto in poi, passerai per essere la signora Camoran e dovrai andarti a sedere sulla sedia al tavolo rotondo per fare in modo che un monaco ti consegni una Elder Scroll. Ora devi tagliare la corda, evitando di parlare per non essere riconosciuto: sali per le scale, senza fare rumore, fino al piano più in alto e scassina una delle due porte presenti nella sala. Procedi attraverso la grata nel camino indossando gli stivali di Springheel Jak, per attutire la caduta che ti farà arrivare giù fino alle fogne. Da qui, non dovrai fare altro che tornare dalla Volpe per completare la missione.



Muoversi per le terre di *The Elder Scrolls IV: Oblivion* può essere stressante, se non si conoscono i percorsi giusti.

Quesiti dal passato Arx Fatalis

D Ciao Skulz,
mi permetto di recarti disturbo con una richiesta estemporanea, che ha a che fare con il celebre *Arx Fatalis*. Vorrei sapere se ci sono dei trucchi che possano rendere più felice la mia esistenza virtuale. Ciao e grazie in anticipo.

Claudio

R Ciao Claudio, la tua richiesta non è estemporanea, diciamo che è d'epoca. Per attivare i trucchi di *Arx Fatalis* devi eseguire alcuni specifici disegni con le Rune, tenendo premuto il tasto **CTRL** e tracciando **MAX** per l'invincibilità, tutte le Rune e tutte le armi. Poi, con lo stesso sistema, scrivi **SDSD** per le teste giganti dei personaggi, **UUW** per togliere le texture, **POM** per la spada gigante di Lord Inut, **RAF** per i movimenti rapidi e la magia potenziata, **SOS** per visualizzare tutta la mappa.

un fantasma e delle statue. Queste ultime si illuminano a turno e non so cosa devo fare per risolvere quello che ha tutte le caratteristiche di un perfido enigma!" Infatti, di enigma si tratta. Ragazzi, sfrutto la "telefonata a casa": chi se la sente di aiutare diego91?

D "Fantastica redazione di Giochi per il Mio Computer, mi chiamo **Filippo** e sono un vostro assiduo lettore. Finora, non ho mai avuto bisogno di chiedervi aiuto, ma questa volta non so proprio più a che santo votarmi!" Accidenti Filippo, racconta tutto. "Sto rigiocando a *Chaos Legion*, dopo averlo accantonato un paio d'anni fa per dedicarmi ad altro. Sono riuscito a trovare otto Chip di quelli servono a rigenerare Thanatos. Da quanto ho capito, me ne dovrebbe mancare uno solo, ma non riesco a capire dove sia finito. Sapete se c'è un Chip nascosto in maniera particolare? Se così fosse, fatemelo sapere. Ciao a grazie!" Caro Filippo, stiamo raccogliendo informazioni insieme a chi ci legge da casa e speriamo di farti sapere qualcosa quanto prima.

SCOOP
prima occhiata

UN PREQUEL
Disney ha già annunciato il quarto film della serie "Pirati dei Caraibi" e, visto il clamoroso successo dei primi tre, la cosa non stupisce. È meno scontato che il gioco di Propaganda sia un prequel dell'intera saga, scelta che ha permesso ai game designer di avere maggior libertà in termini di narrazione e di sviluppo dei personaggi. Per garantire il massimo della coerenza con l'ambientazione caraibica e il soprannaturale che la permea, è stato coinvolto nella fase iniziale del progetto anche il produttore cinematografico Jerry Bruckheimer, "papà" di Jack Sparrow. Abbiamo chiesto a Propaganda se, ne *L'Armata dei Dannati*, avremo modo di incontrare il pirata impersonato da Johnny Depp, ma gli sviluppatori hanno glissato con un "non è stato ancora deciso". Chissà...

I PIRATI DEI CARAIBI L'ARMATA DEI DANNATI

Dopo Jack Sparrow, un nuovo pirata metterà a ferro e fuoco i Caraibi!

- **SVILUPPATORE** Propaganda Games
- **GENERE** GdR/Azione
- **CASA** Disney Interactive Studios
- **INTERNET** http://propagandagames.go.com

***I PIRATI DEI CARAIBI: L'ARMATA DEI DANNATI* VI ABBORDERÀ PERCHÉ:**

- L'universo di "Pirati dei Caraibi" ha un suo innegabile fascino.
- Miscela in maniera egregia gioco di ruolo, combattimento ed esplorazione.
- Promette di regalare una grande libertà di scelta al giocatore.
- Ci lavorano tanti "ex-BioWare", una garanzia per gli appassionati di GdR.

DISNEY **Interactive Studios ha presentato in anteprima assoluta il nuovo gioco ambientato nell'universo di "Pirati dei Caraibi" e i bucanieri di GMC sono volati fino a Vancouver, presso gli studi di Propaganda Games, per non perdersi l'evento.**

Ambientato prima dei fatti narrati nelle pellicole con Johnny Depp, *L'Armata dei Dannati* mette il giocatore nei panni di James Sterling, giovane pirata che si ritrova, proprio malgrado, a contatto con l'universo soprannaturale e un po' macabro che fa da contorno alle scorribande dei filibustieri caraibici. L'avventura che lo attende lo vedrà impegnato ad affrontare nemici di questo e dell'altro mondo, a esplorare gli splendidi arcipelaghi dei Caraibi e, in generale, a fare tutto ciò che ci si aspetta da un pirata: aggrapparsi ai lampadari per scappare all'ultimo momento, lanciarsi all'arrembaggio di altre navi e comportarsi da fanfarone con le donne.

Volendo dar vita a un gioco di ruolo d'azione, gli sviluppatori si sono trovati davanti a un bivio: come conciliare un genere che raccoglie spesso i favori degli appassionati "duri e puri", con il pubblico "più occasionale" che va al cinema a gustarsi le gesta di Jack Sparrow? Una delle risposte a questa domanda sta nell'impostazione delle missioni: la campagna principale, quella lungo cui si snoda la trama vera e propria de *L'Armata dei Dannati*, sarà piuttosto accessibile e facile, con una durata

"LE SCELTE MORALI SI RIFLETTERANNO SULLA CAMPAGNA E SUL PERSONAGGIO"

prevista di una dozzina di ore. I fan senza mezzi termini dei GdR troveranno invece più intriganti le quest secondarie, caratterizzate da una difficoltà superiore e dall'assenza dell'auto-level dei nemici (in pratica, non si corre mai il rischio di incontrare un avversario troppo forte e pericoloso), al contrario di quanto accade nella campagna principale. La promessa di Propaganda è quella di realizzare un totale di circa cento "ore giocabili".

Le scelte morali compiute nel corso dell'avventura avranno un impatto determinante sullo sviluppo della campagna e del personaggio principale. Si potrà decidere di diventare Legendary, ossia un pirata sbruffone alla Jack Sparrow, con la battuta pronta ma il cuore puro, oppure Dreaded, abbracciando così il lato oscuro dell'animo umano. L'approccio scelto si rifletterà su ogni aspetto del gioco, dalle quest secondarie al combattimento, passando per le reazioni dei Personaggi Non Giocanti fino ad arrivare alle abilità e alle armi a disposizione di Sterling, al suo aspetto esteriore e a quello dei luoghi visitati, più solari o tetri secondo i casi. Un approccio tutt'altro che banale, che gli sviluppatori dovranno seguire con particolare cura per evitare scivoloni. Il fatto che molti di loro provengano da BioWare e abbiano lavorato a titoli come *Mass Effect* e *Dragon Age: Origins* ci rassicura non poco. GIOCHI COMPUTER

Il motore del gioco è sviluppato internamente, e ci ha fatto un'ottima impressione.


Cos'è un pirata senza la sua nave? Nel gioco potremo migliorarla sotto ogni punto di vista, dalle vele all'equipaggio.


Le ambientazioni cambieranno radicalmente, secondo che le si visiti di giorno o di notte.


Il combattimento sarà piuttosto sofisticato, con diverse armi, combo e attacchi in contemporanea da parte dei nemici.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Propaganda Games
- **Provenienza:** Vancouver, Canada
- **Nati nel:** 2005
- **Storia:** Propaganda Games nasce nel 2005 e, pochi mesi più tardi, viene acquisita da Disney, all'epoca "in caccia" per espandere il proprio portfolio videoludico. Per quanto assai giovane, la software house canadese vanta, tra i suoi fondatori e nei ruoli chiave, persone che in passato hanno lavorato per BioWare, Electronic Arts Canada (il colosso americano ha i suoi studi a un paio di isolati dagli uffici di Propaganda), DICE e Bullfrog.
- **Li conosciamo per:** Il loro unico titolo uscito fino a oggi è il nuovo *Turok*, uscito nel 2008.

ATTENDERE PREGO!
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati è previsto per il prossimo autunno.

FIFA ONLINE

Il mondo del pallone di Electronic Arts si trasferisce nel cyberspazio.

- **SVILUPPATORE** EA Singapore/Neowiz
- **GENERE** Sportivo (online)
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** http://fifa-online.easports.com

FIFA ONLINE: LE DATE

Mentre scriviamo, una versione "closed Beta" (cioè di prova e a numero chiuso: 20.000 utenti) è già scaricabile dal sito **http://fifa-online.easports.com**. Chi non fosse riuscito a rientrare nel numero chiuso, avrà modo di rifarsi a giugno: le possibilità d'accesso saranno infatti quintuplicate, per poi diventare senza restrizioni. Inoltre, se nella prima versione già scaricabile si potrà solo giocare a un torneo online basato sui mondiali di calcio in Sudafrica, nella seconda sono già previsti tornei per club in cui gestire e personalizzare a piacimento la propria squadra del cuore.

FIFA ONLINE VI FARÀ DIMENTICARE IL CALCIO VERO PERCHÉ:

- È completamente gratuito.
- Non richiede specifiche esagerate per funzionare.
- Migliorerà costantemente, grazie a un contatto diretto con gli sviluppatori.
- Avrà migliaia di licenze ufficiali e altrettanti giocatori da sfidare online.

DATA DI USCITA
SCARICABILE

ALL'improvviso, Electronic Arts spiazza tutti: mentre la stampa mondiale (GMC compreso) è ancora in preda al dilemma "ma perché *FIFA* su PC non è bello come sulle console?", gli autori della saga vanno addirittura oltre.

Il nuovo ruolo previsto per il personal computer da Peter Moore (la mente dietro lo splendido restyling di *FIFA* su PlayStation 3 e Xbox 360) è, infatti, quello di porta d'accesso al "social network calcistico interattivo" che si chiamerà *FIFA Online*. Similmente a quanto capitato con *Quake Live*, il software di *FIFA Online* sarà scaricabile gratuitamente. Il motore di gioco sarà quello del *FIFA* per PC, ma lo stesso Moore ci ha assicurato che beneficerà di alcune delle delizie a livello di animazioni e Intelligenza Artificiale che ne hanno fatto il nuovo paradigma calcistico su console.

Da notare che *FIFA Online* è pensato per essere giocato con il mouse, con un sistema di controllo simile a quello che, nella saga, è stato bollato un po' da tutti come una soluzione di ripiego rispetto all'imprescindibile controllo via joypad. Peter Moore ha però una risposta anche per questo: "*FIFA Online* non è pensato per chi gioca a un videogame di calcio con in mano il controller di una console di nuova generazione, davanti a un televisore HD. È indirizzato a quei milioni di appassionati

"LE POTENZIALITÀ PER PARALIZZARE IL LAVORO NEGLI UFFICI CI SONO TUTTE"

di calcio che hanno un PC e un monitor normali, grande familiarità con il mouse e non dispongono di troppo tempo per videogiocare". È proprio il tipo di utenza da "social network", ed è per questo che *FIFA Online* non prevede solo la finestra di visualizzazione della partita, ma anche quelle di comunicazione in diretta tra partecipanti sparsi per il mondo. E non saranno solo i giocatori gli interlocutori, anzi.

A differenza di quanto succede con i giochi normali, che ricevono saltuarie patch di aggiornamento, un feedback "in diretta" tra utenti e sviluppatori produrrà piccole, ma frequenti migliorie in *FIFA Online*. Già, ma Electronic Arts cosa ci guadagna in tutto questo? Semplice: nel gioco sarà possibile effettuare delle microtransazioni via Internet, per acquistare con valuta vera accessori e divise (con marchi realmente esistenti, naturalmente) per il proprio team virtuale. Un paio di scarpe nuove fiammanti potranno aumentare, per esempio, l'abilità di un attaccante, mentre dei nuovi parastinchi saranno l'ideale per dei difensori che vogliono diventare più arcigni.

In un paese devoto al pallone come l'Italia, le potenzialità per paralizzare il lavoro negli uffici ci sono tutte!

GIOCHI COMPUTER

La visualizzazione di cursori e traiettorie aiuterà nella gestione via mouse dell'azione.

Il gioco è pensato per PC dalle specifiche non necessariamente "esagerate".

In qualsiasi momento, potrete chattare e visualizzare statistiche in apposite finestre.

FIFA Online non sostituirà la saga "standard" di *FIFA* su PC, nel caso vi fosse sorto il dubbio.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: EA Singapore/Neowiz
Provenienza: Singapore/Corea del Sud
Nati nel: 2006/1997
Storia: Una premessa è doverosa: *FIFA Online* è in circolazione sul mercato asiatico (Corea del Sud, Giappone, Thailandia e altri stati) già dal 2006. A occuparsene fu la divisione di EA basata a Singapore, che lavorò con la ditta sudcoreana Neowiz, specializzata in servizi Internet. Naturalmente, l'incarnazione occidentale di *FIFA Online* è passata anche per le mani della divisione di EA Canada, da anni responsabile della saga "standard" di *FIFA*.

ATTENDERE PREGO!

La prossima fase d'accesso è prevista per giugno.



La pazienza è la virtù dei forti. E noi giocatori PC siamo pazienti, sia perché attendiamo a lungo giochi misteriosi come *Alan Wake*, sia perché, di tanto in tanto, ci gustiamo dei titoloni con qualche mese di ritardo rispetto ai nostri fratellini su console. Eppure, quando i giochi arrivano sui nostri schermi, la soddisfazione è innegabile... proprio come testimoniano tante notizie di questo mese.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Azione

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Anche su PC le due espansioni di GTA IV!

GALLERY





È stato annunciato ufficialmente da Rockstar *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City* per PC.

Si tratta della raccolta delle due espansioni scaricabili uscite su Xbox 360, inizialmente dichiarate un'esclusiva per console. Ci riferiamo a *The Lost and the Damned*, che ci metterà nei panni di pelle e jeans di un biker e della sua gang di motociclisti, e a *The Ballad of Gay Tony*, nel quale interpreteremo un ragazzo di colore alle prese con l'eccentrico proprietario di un locale. Le due avventure, sommate, durano praticamente come la campagna principale di *GTA IV*, e includono nuovi veicoli e possibilità, come per esempio quella di paracadutarsi. Il tutto, naturalmente, è accompagnato da modalità multiplayer aggiornate, che fanno tesoro dei punti di forza introdotti



Entrambe le espansioni introducono nuovi veicoli.


Il multiplayer con i paracadute si preannuncia molto divertente.

"Le due avventure, sommate, durano praticamente come la campagna principale di *GTA IV*"

dai temi delle due espansioni. "C'è voluto del tempo, ma siamo orgogliosi di poter finalmente offrire *Episodes from Liberty City* al mondo PC (e PlayStation 3)", racconta Sam Houser, presidente di Rockstar, che poi conferma l'uscita del pacchetto, prevista per il 30 marzo di quest'anno.

Da notare che, pur trattandosi di due espansioni, comprando *Episodes from Liberty City* il gioco originale non sarà richiesto. Naturalmente, *The Lost and Damned* e *The Ballad of Gay Tony* saranno acquistabili anche separatamente online (in questo caso, richiederanno una copia di *GTA IV* installata, per funzionare). Si tratta di un'ottima notizia, anche perché entrambe le campagne sono di grande qualità, e implementano delle piccole migliorie che potrebbero addirittura farvele apprezzare più delle disavventure di Niko Bellic. GIOCHI COMPUTER

Eventi

ARRIVA LA TERZA EDIZIONE DELL'IVGA

Tornano gli "Oscar" italiani dei videogiochi!

Proprio in questi giorni si è sollevato il sipario sulla terza edizione degli Italian Video Game Award.

L'autorevole manifestazione, organizzata da Sprea Editori, permette ai lettori delle testate della casa editrice e del sito Internet GamesVillage.it di premiare i migliori giochi usciti nello scorso anno e in questi primi mesi del 2010. All'indirizzo **www.italianvideogameaward.it** troverete l'elenco delle categorie in lizza e le nomination delle redazioni di GMC, PSM, Xbox Magazine Ufficiale e Nintendo – La Rivista Ufficiale per ogni sezione. Cosa fate ancora qui? Correte a votare i vostri titoli preferiti, e fate in modo che la spuntino sugli altri!



Internet: www.italianvideogameaward.it

Azione

UN NUOVO RED FACTION

Una nuova rivoluzione marziana in scena al prossimo E3.



Ecco l'ultima apparizione ufficiale di *Homefront*. Per le immagini del nuovo *Red Faction*, invece, dobbiamo attendere l'E3.

GLI studi di Volition sono al lavoro su un nuovo capitolo di *Red Faction*, seguito del recente *Guerrilla*.

Il titolo debutterà all'E3 di quest'anno, anche se il gioco vero e proprio non uscirà fino al 2011 inoltrato. THQ ha parlato di un seguito di alta qualità, con un sistema di distruzione degli edifici migliorato e una colossale sezione multiplayer. Tra l'altro, Volition è al lavoro anche su *Homefront*, uno sparatutto in soggettiva passato abbastanza inosservato allo scorso E3. Si tratta, quindi, di due progetti di alto profilo, che testimoniano la grande attività di uno degli studi più prolifici degli ultimi anni. Speriamo che non si parli solo di quantità, ma anche di qualità.

Data di uscita: 2011
Internet: www.redfaction.com

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Assassin's Creed 2	Ubisoft	18 Marzo	🟢
Battlefield: Bad Company 2	EA	Marzo	🟠
Brink	Bethesda	2010	🟠
Civilization V	2K Games	Fine 2010	🟠
Commad & Conquer 4	EA	Primavera	🟢
Crysis 2	EA	Autunno	🟢
Dawn of War II: Chaos Rising	THQ	2010	🟠
Dead Space 2	EA	2010	🟠
Deus Ex 3	Eidos	2010	🔴
Diablo III	Activision Blizzard	2011	🟠
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	🟢
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	🟠
Fallout: New Vegas	Bethesda	Autunno	🟠
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	🟠
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	🔴
Homefront	THQ	2010	🟠
Just Cause 2	Eidos	Primavera	🟢
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2010	🟠
Re Artù	FX Interactive	Primavera	🟢
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	🟢
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	🔴
Medal of Honor	EA	Fine 2010	🟠
Metro 2033	THQ	Primavera	🟢
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	🟠
Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate	Ubisoft	Maggio 2010	🟢
Rage	EA	Estate	🟠
SBKX	Black Bean	Primavera	🟢
Silent Hunter 5	Ubisoft	2010	🟢
Singularity	Activision Blizzard	Marzo	🟢
Spec Ops: The Line	2K Games	Fine 2010	🟠
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Aprile	🟢
StarCraft II	Activision Blizzard	Metà 2010	🟠
Star Wars The Old Republic	EA	2011	🟢
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera	🟠
Supreme Commander 2	Square Enyx	Primavera	🟠
The Agency	Sony Online	2010	🟠
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Ubisoft	Primavera	🟠
The Stronghold Collection	2K Games	2010	🟢
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	🟢
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	🟠

MMORPG

EVERQUEST 2 SENTINEL'S FATE

Il mondo online di EverQuest 2 continua a espandersi.


Nonostante un po' di anni sulle spalle, *EverQuest 2* continua a difendersi egregiamente.

Per tener vivo l'interesse verso qualsiasi MMORPG, gli sviluppatori devono implementare nuovi contenuti a un ritmo sostenuto.

Seguendo la stessa filosofia alla base del primo capitolo, *EverQuest 2* non delude certo sotto questo aspetto, grazie a ben cinque espansioni pubblicate in altrettanti anni di onorato servizio, oltre a diversi "Adventure Pack" contenenti novità dedicate agli appassionati. Anche il 2010 porta nuove zone da esplorare e avventure da intraprendere, grazie all'espansione *Sentinel's Fate*. I giocatori possono ora raggiungere il traguardo del novantesimo livello, visitando luoghi suggestivi come The Hole, al cui interno si troverà un vasto dungeon suddiviso in tre ali, con nemici da affrontare in gruppi composti da avventurieri che hanno già guadagnato almeno un paio di livelli oltre l'ottantesimo. Ci sarà da divertirsi anche nella Erudin Library, una biblioteca che racchiude un enigma da risolvere utilizzando meccaniche intriganti, e nel Conservatory, una sorta di laboratorio dall'aspetto quasi mistico (davvero ben realizzato), popolato da strane piante e animali usati per ricerche tutt'altro che ordinarie.
Le novità non finiscono qui e dimostrano quanto l'impegno profuso dagli sviluppatori per aggiornare *EverQuest 2* sia costante. *Sentinel's Fate* contiene tutte le espansioni precedenti, in un pacchetto unico che facilita la vita di vecchi e nuovi giocatori.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.everquest2.com

Simulatore di vita

THE SIMS 3: LOFT STUFF PACK

Per i Sims più trendy delle vostre città virtuali.

Come da copione, continua la pioggia di espansioni per *The Sims 3*.

Il simulatore di vita di EA, questa volta, si arricchisce con il *Loft Stuff Pack*, una collezione di oggetti che permetterà ai vostri Sims di comprare prodotti high tech e di design, per organizzare party alla moda nei loro loft da sogno. A patto di avere qualche soldo da parte, i Sims potranno acquistare televisori al plasma, impianti hi-fi, opere d'arte e oggetti chic, come testimonia il trailer che riportiamo nel link in fondo a questa notizia. Oltre a queste diavolerie moderne, EA ripropone anche tre oggetti "storici" della serie, certa di fare cosa gradita ai fan di vecchia data: l'acquario, la chitarra elettrica e il letto a forma di cuore. Riuscite a trattenere l'emozione? Non temete! L'espansione è pronta, e dovrebbe essere già sugli scaffali mentre leggete questa notizia.


Non mancheranno anche vestiti all'ultima moda, per i Sims che vogliono fare tendenza.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.thesims3.com/game/sp1/videos

Strategia

SWORD OF THE STARS 2

Paradox riparte alla conquista dello spazio.

In occasione della Paradox Interactive Convention, gli sviluppatori di Kerberos hanno annunciato *Sword of the Stars 2*, seguito dell'omonimo strategico spaziale, fedele ai dettami dei cosiddetti giochi 4X (quelli, per intenderci, nati sulla scia di *Master of Orion*).

Avremo a che fare con le sei razze già conosciute, anche grazie alla prima espansione, e incontreremo la nuova e misteriosa stirpe dei Suul'ka, apparentemente responsabile di tutti gli sconquassi galattici. Ancora una volta, gli sviluppatori puntano a un sistema di gioco immediato e avvicinabile anche dai comuni mortali, ma che al tempo stesso si riveli abbastanza profondo da soddisfare l'appetito degli appassionati più estremi del genere. Purtroppo, prima di vedere qualcosa di concreto, ci toccherà aspettare, anche perché stando a Kerberos il progetto è ancora nelle sue fasi iniziali.


Al momento non ci sono immagini di gioco vere e proprie, ma gli artwork preparatori promettono bene.

Data di uscita: 2011
Internet: www.kerberos-productions.com/sots.shtml

Gestionale cittadino

CITIES XL DIVENTA OFFLINE

Cattive notizie per i sindaci virtuali con la passione del gioco online.

Con un triste comunicato, Monte Cristo Games ha annunciato la chiusura del servizio Planet Offer, lanciato insieme a *Cities XL*, che permetteva ai giocatori di questo gestionale urbanistico di visitare altre città e di commerciare con altri sindaci virtuali, lasciando spazio a modelli economici interessanti e dando vita a una dimensione online unica nel suo genere.

Il motivo è semplice: a tre mesi dal lancio, gli abbonati paganti sono meno del previsto, quindi i server si spegneranno a partire dall'8 marzo. Cosa resterà, però, di un "city builder" nato per l'online che diventa offline? In fase di recensione avevamo sottolineato la bontà dell'esperienza single player, specificando che il vero successo di *Cities XL* stava proprio nella Planet Offer. Monte Cristo Games garantisce che a marzo arriveranno aggiornamenti gratuiti concepiti per mettere in primo piano il single player, e che i lavori su questo titolo non si fermeranno. Staremo a vedere.



La scelta di Monte Cristo Games è comprensibile, ma causerà scontento tra i fan.

Internet: www.citiesxl.com

Azione

FRONT MISSION EVOLVED

I robottoni di Square Enix continuano a evolversi sotto i nostri occhi.

Square Enix ha diffuso nuove immagini di *Front Mission Evolved*, nuova incarnazione di una mitica serie di strategici di stampo nipponico.

Il gioco, affidato a un team occidentale, ricicla l'ambientazione e la trama, passando però a una struttura improntata all'azione, con robottoni in 3D impegnati in battaglie su larga scala. La strategia avrà comunque un ruolo importante, ma di certo non ci sarà tempo di ragionare come in un vecchio gioco a turni, visto che tutto sarà rigorosamente in tempo reale. Le nuove immagini mostrano un design convincente per i robot, il punto forte della serie, e una grafica che, pur attestandosi ampiamente sulla sufficienza, sembra risentire della natura multipiattaforma del gioco.

Data di uscita: Primavera
Internet: http://na.frontmissionevolved.com



I robottoni fanno la loro figura, ma la grafica per ora non spinge a gridare al miracolo.

PILLOLE

DEEP SILVER VIENNA CHIUDE

Gli studi di Deep Silver Vienna, un tempo noti come Games That Matter, hanno chiuso i battenti, citando come cause la crisi economica. I lavori di *Ride to Hell* passeranno agli sviluppatori inglesi di Eutechnyx.

ARKHAM ASYLUM 2 A OTTOBRE

Il sito di Warner Bros. riporta una data d'uscita per *Batman: Arkham Asylum 2* (titolo provvisorio), fissata per l'ottobre di quest'anno. Il gioco, pur essendo annunciato in via ufficiale, è ancora avvolto nel mistero.

COMMAND & CONQUER 4 IN BETA

La Beta pubblica di *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight* è finalmente iniziata, e permetterà a chiunque si registri di provare il gran finale di questa mitica saga. Ecco l'indirizzo per partecipare: www.commandandconquer.com/news/get-cc-4-public-beta

STEAM A TUTTO VAPORE

Valve ha annunciato i risultati finanziari del 2009 di Steam,

PILLOLE

il suo servizio di distribuzione digitale. Con 25 milioni di account attivi e un incremento delle vendite del 205%, Gabe Newell e soci hanno tutti i motivi per festeggiare.

MASS EFFECT 2 DA RECORD
Partenza da record per il secondo capitolo del GdR/Sparatutto spaziale di BioWare. Le prime stime parlano di due milioni di copie distribuite ai rivenditori (nelle versioni PC e Xbox 360), che probabilmente si tradurranno in vendite reali.

SUSSURRI DALLA RETE
LOST PLANET 2 SU PC
Capcom non l'ha mai annunciato ufficialmente, ma pare che *Lost Planet 2* sia in arrivo anche su PC, come trapela dal sito ufficiale dell'ESRB (l'equivalente americano del PEGI). Capcom continua a tacere sulla questione, l'uscita di questo interessante sparatutto in terza persona sui nostri schermi sembra molto probabile. Incrociamo le dita in attesa di un annuncio vero e proprio.

Survival Horror

ALAN WAKE

Non è morto ciò che in eterno può attendere...

H.P. Lovecraft ci perdonerà se prendiamo in prestito una delle sue frasi più note per presentare queste nuove immagini di *Alan Wake*, la tela di Penelope degli studi di Remedy (gli stessi di *Max Payne*).

Il gioco, annunciato cinque anni fa all'E3, ha accumulato ritardi tali da fare quasi concorrenza a *Duke Nukem Forever*. Salvo colpi di scena, però, arriverà sugli scaffali a maggio di quest'anno. Le ultime immagini pubblicate da Remedy mettono in bella mostra il sistema d'illuminazione dinamica, che sarà in tutti i sensi il grande protagonista di *Alan Wake*. La luce, infatti, sarà un elemento centrale delle meccaniche di gioco, sia per quello che riguarda la trama, sia per i combattimenti. L'epica attesa sembra quasi conclusa, ma dopo gli ultimi anni canteremo vittoria solo quando vedremo *Alan Wake* installato sui nostri PC.


La luce rivestirà un ruolo fondamentale nelle meccaniche di gioco.

Data di uscita: 2010
Internet: www.alanwake.com

Strategia/GdR

KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS

Finalmente anche in Italia e nella nostra lingua, con FX Interactive.

FX Interactive ha annunciato che porterà nel nostro Paese *King's Bounty: Armored Princess*, il cui debutto sugli scaffali italiani è previsto per il 25 marzo.

I lettori più affezionati ricorderanno che GMC ha già recensito il gioco sul numero 164, quando ancora era disponibile su Steam e solo in lingua inglese. La buona notizia non è solo che si tratta di uno strategico con venature da GdR divertente e insolitamente profondo, ma anche che, in accordo con l'usuale politica di FX, sarà totalmente tradotto nella nostra lingua e che all'interno della scatola sarà presente una mappa con le 14 isole della campagna, oltre ad altre importanti informazioni. Ciliegina sulla torta: il gioco sarà venduto al prezzo di 9,95 euro. Nel caso ve lo steste chiedendo, *King's Bounty: Armored Princess* si è meritato un 8 e il bollo di Gioco Consigliato.


Lo stile grafico fantasy è tanto classico, quanto godibile.

Data di uscita: 25 marzo

Acquisizioni

PARADOX COMPRA AGEOD

Paradox ha acquisito gli studi di AGEOD, responsabili della serie di *Europa Universalis*.

Il primo risultato concreto di questa unione sarà *Rise of Prussia*, dedicato a Federico il Grande, ma vedremo anche *Commander: Conquest of the Americas*, sviluppato dal team di East India Company, e *Lead and Gold*, un FPS ad ambientazione western. Ci auguriamo che questo rapporto porti più giochi e più qualità agli appassionati, sempre mantenendo il prezzo competitivo che ha distinto la politica di Paradox.

FPS/GdR

BORDERLANDS: THE SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX

Più armi, quest e livelli per l'FPS/GdR di Gearbox.

Forte dell'ottimo successo riscosso da *Borderlands* e dai suoi contenuti scaricabili, Gearbox annuncia la terza espansione ufficiale, *The Secret Armory of General Knoxx*.

Il pacchetto includerà nuovi nemici, decine di quest inedite e una nuova mappa, in cui i nostri eroi potranno superare il limite di livello imposto in precedenza.

Manovre come questa dimostrano che un gioco, pur non essendo un MMORPG, può continuare a crescere anche mesi dopo l'uscita, rimanendo fresco e divertente per i nuovi utenti e intrigante per chi l'ha seguito sin dal lancio.

Al momento di andare in stampa, non abbiamo a disposizione una data d'uscita ufficiale, ma se tutto va bene l'espansione dovrebbe essere presto disponibile.

Data di uscita: 2010
Internet: www.borderlandsthegame.com



Poter superare i limiti di livello precedentemente imposti farà gola a molti fan di *Borderlands*.

RTS

STARCRAFT 2 IN ITALIANO

Blizzard ha annunciato che *StarCraft II: Wings of Liberty* sarà interamente tradotto in italiano e che anche Battle.net, la piattaforma sociale online cui si appoggerà il nuovo RTS, verrà risciacquata in Arno. La pubblicazione della versione tradotta sarà contemporanea a quella inglese, quindi non dovremo aspettare di più per giocare nella nostra lingua.

Azione/GdR

DIABLO III

Il terzo capitolo del GdR d'azione più famoso della storia continua a crescere.





Manca ancora molto all'uscita di *Diablo III*, che non vedrà la luce prima del 2011 (o forse del 2012), ma Blizzard continua ad aggiornare i propri fan con nuove immagini.

Questa volta, purtroppo, gli scatti non mostrano funzioni o personaggi inediti, ma se non altro testimoniano che lo sviluppo procede a gonfie vele, e che il terzo capitolo di questa storica saga ha tutte le carte in regola per ripetere il successo dei suoi predecessori. Come al solito, lo stile grafico di Blizzard è impeccabile, e bastano pochi pixel per capire che il fascino delle ambientazioni e dei mostri realizzati non teme rivali. Immagini come queste, inutile dirlo, non fanno che aumentare il nostro desiderio per *Diablo III*!

Data di uscita: 2011
Internet: www.blizzard.com/diablo3/

quando il gioco si fa duro



SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** **13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 27 marzo 2010

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.** Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT AL FAX N° 02/700537672 O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO    



ISTANTANEA SU: *SUPREME COMMANDER 2*

Casa: Square/Enix
Sviluppatore: Gas Powered Games
Genere: Strategia in tempo reale
Requisiti di sistema: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
Internet: www.supremecommander.com
Nei Negozi: Primavera
Perché aspettarlo: Il primo *Supreme Commander* ha fatto storia, per la vastità dei campi di battaglia e il gran numero di unità che potevano essere guidate in combattimento grazie all'innovativo sistema di gestione della visuale strategica. *Supreme Commander 2* migliora questa esperienza con una bella trama di supporto, requisiti di sistema ridotti, un modello economico più intuitivo e molte nuove unità.


Alcune importanti scene d'intermezzo utilizzano il motore grafico del gioco.




In battaglia, potremo schierare mezzi dalle dimensioni davvero massicce.

REQUISITI SENSATI

Una delle più grosse critiche rivolte all'originale *Supreme Commander* è stata la pesantezza del motore di gioco – un difetto che richiedeva requisiti di sistema elevati per far girare il programma con una fluidità accettabile. Si è trattato del primo problema che gli sviluppatori hanno affrontato nel momento in cui si è trattato di pensare a un seguito, e il risultato è un programma non solo graficamente più avanzato, ma capace di girare con requisiti di sistema inferiori rispetto al predecessore. Noi abbiamo provato una versione da anteprima molto avanzata su un PC con processore QuadCore 2,4 GHz, 2 GB RAM e una GeForce 8800GT 512 MB RAM. Alla risoluzione di 1920x1200, abbiamo riscontrato una fluidità di almeno 30-45 fotogrammi al secondo anche nelle battaglie in "skirmish" più vaste (quattro contro quattro). Niente male!



SUPREME COMMANDER 2

Il Comandante Supremo sta per incontrare una bella storia...

IL nome Square/Enix è probabilmente più familiare ai possessori di console, che a chi gioca su un PC, grazie al successo della sua saga di GdR *Final Fantasy*.

Anche sulla nostra "macchina da gioco" preferita, la società giapponese è nota soprattutto per titoli caratterizzati da una forte componente narrativa, come *The Last Remnant* o il prossimo *Just Cause 2*. Così, può avere sorpreso alcuni fan l'annuncio che sarà questo colosso specializzato in racconti pieni di "pathos" a pubblicare il seguito di uno degli strategici in tempo reale di maggior successo negli ultimi anni. Finché, dando un'occhiata all'originale *Supreme Commander*, ci si rende conto che una delle sue poche debolezze era proprio l'esilità della vicenda che ne costituiva il tessuto connettivo.

Supreme Commander 2, sviluppato ancora una volta da Gas Powered Games e figlio del geniaccio degli RTS Chris Taylor, promette molte innovazioni, ma una delle prime cose sottolineate dai suoi creatori è che, grazie al contributo di Square/Enix, ora le nostre battaglie saranno legate da una trama assai avvincente.

La prima novità vede la revisione del sistema economico. Questo aspetto del primo gioco aveva ricevuto alcune critiche per la sua complessità, e in *SC 2* gli sviluppatori hanno deciso di limitare le risorse necessarie per costruire unità e strutture a due soltanto: Massa (che viene estratta da particolari punti della mappa, costruendo su di essi edifici appropriati) ed Energia (prodotta da Generatori, che devono anch'essi essere edificati, ma che possono essere posizionati liberamente). A ciò si aggiunge un terzo fattore di sviluppo: la Tecnologia. Il giocatore accumula progressivamente "punti-ricerca" a un ritmo determinato dal numero di Laboratori che ha costruito sulla mappa, e può quindi spenderli in ogni momento per sbloccare progressi scientifici. Questi consentono sia di accedere a nuove unità e edifici, sia di migliorare le prestazioni di quelli già schierati. Esistono diversi settori di ricerca, come quello navale e quello aereo, e ciascuno è caratterizzato da un proprio "albero tecnologico".

Sul piano delle unità vere e proprie, *SC 2* presenta tre fazioni profondamente caratterizzate. Ognuna è in grado di costruire unità terrestri, navali e aeree, più alcune truppe "sperimentali". Mentre in *Supreme Commander*, malgrado l'ambientazione fantascientifica, i riferimenti ai mezzi militari del XXI secolo erano evidenti, nel seguito troveremo anche stazioni-comando ispirate ai tipici "mecha" dei cartoni animati giapponesi, cannoni capaci di sparare carri armati e, tra le innovazioni più esotiche, cyberdinosauri! Immaginiamo che buona parte dell'ispirazione per questi mezzi sia venuta dai creativi di Square/Enix.

A non cambiare è la gestione pressoché unica del campo di battaglia, punto di forza dell'originale. Il giocatore può "zoomare" da una visione ravvicinata dell'azione, che mostra in



Le unità navali offrono protezione antiaerea, e supportano le truppe di terra con missili e cannoni.

INTELLIGENZA NATURALE

Nella nostra esperienza con i giochi di strategia, abbiamo visto ogni genere di Intelligenza Artificiale, di qualsiasi livello qualitativo. La I.A. di *Strategic Commander 2*, però, ci ha particolarmente stupito almeno su un punto: la volontà e la capacità degli alleati guidati dal computer di venire in nostro aiuto nelle battaglie in skirmish. In una partita di prova, abbiamo lasciato improvvidamente scoperta la nostra base mentre sperimentavamo con la costruzione di unità navali, quand'ecco arrivare due trasporti d'assalto alleati carichi di truppe pronte a presidiare le installazioni sguarnite. Abbiamo ricambiato, più tardi, supportando con i nostri incrociatori la difesa della base amica, e il tutto ci ha dato la notevole sensazione di giocare insieme a un compagno... intelligente!





Attraverso la ricerca tecnologica si possono sbloccare nuove unità e potenziare quelle già schierate.

"ANCHE LA I.A DEGLI ALLEATI SI ADATTA ALLE STRATEGIE DEL GIOCATORE"

dettaglio ciò che stanno facendo poche unità, a un punto di vista "satellitare" in cui viene mostrata l'intera mappa, e le forze alleate (nonché i nemici avvistati) sono indicate da simboli – un po' come sulle cartine militari. Ciò consente di fare fronte alla principale sfida di *SC 2*, ovvero l'immensità degli scontri. Oltre a mappe vaste e dettagliate (ora ammirabili da più angolazioni, grazie alla facoltà di ruotare il punto di vista a piacimento), il gioco offre un ritmo di costruzione di mezzi e strutture più serrato, con la possibilità di schierare in poco tempo eserciti vastissimi.

Parlando di eserciti, il team di sviluppo ha lavorato estensivamente all'Intelligenza Artificiale del gioco, utilizzando alcuni dei concetti alla base dell'idea delle "reti neurali" e realizzando, all'atto pratico, un avversario capace di adattarsi alle strategie impiegate dal giocatore. Questo, nelle partite in "skirmish", vale sia per gli alleati, sia per i nemici. A nostra memoria, è la prima volta che anche fazioni gestite dal computer, ma che si trovano al nostro fianco, reagiscono al nostro modo di giocare. Inoltre, è stato completamente rivisto l'algoritmo che determina i percorsi compiuti dai vari mezzi mentre cercano di raggiungere il proprio obiettivo, e gli ordini di spostamento saranno ora eseguiti con rapidità e intelligenza. Il risultato complessivo consisterà in battaglie più rapide e adrenaliniche. Infine, nelle partite contro avversari computerizzati, il giocatore deciderà non solo il livello di sofisticazione della loro I.A., ma anche lo stile di gioco (offensivo, difensivo...) e perfino la possibilità, per il computer, di barare! *Supreme Commander* è stato tra i migliori RTS degli ultimi anni e ha dato origine a una comunità di modder e di fan affezionati, che ne hanno sviscerato tutti gli aspetti, sia quelli positivi, sia quelli negativi. I primi, preannuncia Gas Powered Games, scopriranno che creare espansioni per questo seguito sarà più complesso, anche se non impossibile, in particolare a causa della nuova tecnologia realizzata per creare e gestire le mappe di gioco (grazie alla quale, in compenso, potremo godere di una fluidità assai maggiore). D'altro canto, gli sviluppatori hanno affrontato a tutto campo i problemi evidenziati dai giocatori. Se *Supreme Commander 2* saprà occupare degnamente l'alto trono del predecessore lo sapremo già in primavera, quando assalterà gli scaffali di tutto il mondo.



UN'EPOCA SENZA PACE

Supreme Commander 2 **si svolge 25 anni dopo gli eventi dell'espansione *Forged Alliance* per il primo episodio. I Seraphim, i principali nemici di SC, sono stati sconfitti, e gli alleati Cybrian, Terrestri e Aeon hanno formato la Coalizione di difesa Coloniale. Ma la pace si infrange nuovamente quando il neo-eletto presidente della Coalizione viene brutalmente assassinato. Ogni fazione incolpa le altre dell'accaduto e, ben presto, nelle colonie scoppia una guerra civile sanguinosa e confusa. La trama segue tre personaggi, uno per ogni fazione, che diventarono amici all'Accademia di Guerra durante gli anni di pace, e che si trovano ora a combattere l'uno contro l'altro sui diversi fronti del conflitto.**

TRE FAZIONI

In *Supreme Commander 2* le fazioni giocabili sono tre: la Federazione Unita Terrestre, i Cybran e l'Ordine degli Illuminati. I terzi sono, in realtà, un'evoluzione dei vecchi Aeon di Supreme Commander. Ogni fazione ha unità a lei appropriate: i Terrestri, sostanzialmente, schierano varianti fantascientifiche dei mezzi militari contemporanei (un po' come nel film di James Cameron "Avatar"). I Cybran ricordano, nei loro mezzi speciali, animali meccanici (soprattutto insetti). Infine, gli Illuminati sono caratterizzati da un forte gusto "mistico", con mezzi navali che si librano a mezz'aria, templi capaci di teletrasportare amici e nemici e altre tecnologie bizzarre.

ISTANTANEA SU: *CRYSIS 2*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Requisiti di sistema:** Processore dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0
- **Internet:** www.ea.com/games/crysis-2
- **Nei Negozi:** autunno 2010
- **Perché aspettarlo:** Dai tempi di *Far Cry*, abbiamo apprezzato il lavoro di Crytek. Il primo *Crysis* è stato un capolavoro con qualche lato in ombra. *Crysis 2* promette di mettersi in piena luce, incrementando l'accessibilità, cambiando ambientazione e perfezionando una giocabilità già ottima.



La Grande Mela è stretta nella morsa d'acciaio degli artigli alieni. Questa volta, si combatte per la salvezza dell'umanità!





I grattacieli aggiungono nuova profondità agli scontri e l'Intelligenza Artificiale saprà sfruttare la "verticalità" dello scenario.

TUTA AGGIORNATA

Tra gli elementi caratteristici del primo *Crysis*, è impossibile non annoverare la tuta nanotecnologica o Nanosuit. Questa tenuta da combattimento consentiva di modificare le caratteristiche fisiche del soldato che la indossava, rendendolo più forte, veloce, resistente o silenzioso. Con il mutare dello scenario bellico, anche la Nanosuit è cambiata e la versione che troveremo in *Crysis 2* offrirà, insieme a poteri già conosciuti, una combinazione di forza e velocità, e una modalità tattica che incrementerà le percezioni del nostro alter ego. In più, promettono gli sviluppatori, la nanotuta sarà configurabile a piacere (sulla scia di quanto succedeva con le armi nell'episodio precedente). Insomma, la flessibilità d'impiego della nostra inseparabile amica sarà, ancora una volta, la carta vincente in quella che pare essere diventata una guerra urbana senza esclusione di colpi.

CRYSIS 2

Crytek scrive un nuovo capitolo del suo "libro della giungla".

QUESTA storia comincia con un urlo lontano. Era il 2004 e, mentre il mondo intero aspettava con il fiato sospeso *Doom 3* e *Half-Life 2*, i fratelli Yerli sfornavano *Far Cry*, uno sparatutto in prima persona che avrebbe fatto parlare (e scrivere) parecchio.

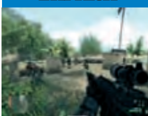
Un'isola del Pacifico caratterizzata da una giungla lussureggiante e da una masnada di mutanti creati dal più classico scienziato pazzo, un eroe lanciato al salvataggio della bella giornalista di turno, armi e veicoli, libertà d'azione, ma soprattutto un motore grafico eccezionale: Crytek scriveva il proprio nome nell'albo dei grandi, vicino a id e Valve, e inaugurava il CryENGINE.

Avanti veloce. Anno 2007. Crytek torna nella giungla, ma questa volta il progetto è ben più ambizioso. Ci sono di mezzo rapporti internazionali a nervi scoperti, forze d'intervento equipaggiate con nanotute e gli alieni. È *Crysis*! La nuova creatura è un "animale da PC" (in un periodo in cui comincia a essere meno certo che i bei videogiochi vengano creati per il computer, e solo dopo siano esportati su console). Forse anche troppo. Accanto a indubbie qualità, come la libertà d'azione e la giocabilità influenzata dai poteri della nanotuta (forza, corazza, velocità e occultamento, per un approccio stealth in stile *Thief*), *Crysis* dispiega una grafica da urlo... in tutti i sensi. Effetti speciali splendidi, fumo volumetrico, esplosioni mozzafiato, certo, ma anche la necessità di disporre di un computer estremamente carrozzato per goderne a pieno. Il CryENGINE 2 inscena uno spettacolo da capogiro, ma il prezzo da pagare è elevato e ciò intimidisce molti appassionati. Fioccano le polemiche, cui Crytek risponde a breve giro con l'annuncio che *Crysis* sarà una trilogia e sfornando, nel 2008, l'espansione stand alone *Warhead*. Nel frattempo, però, altra acqua è passata sotto i ponti e anche i fratelli Yerli hanno fatto due conti. L'esclusiva PC diventerà un bel ricordo, ma intanto *Warhead* dovrebbe porre rimedio a qualche scelta frettolosa di cui *Crysis* aveva pagato lo scotto. Questa versione "quasi due" riesce nell'intento solo parzialmente: il CryENGINE 2 non è stato snellito abbastanza, il gioco dura pochino e non offre la stessa libertà del numero uno.

Eccoci nel 2010. Nuovo decennio per nuove grandi speranze. Crytek è sempre saldamente in sella e ha portato la propria tecnologia a standard ambiziosi. Ora, i fratelli Yerli riescono a sviluppare un bel gioco per tutte le piattaforme e, dicono, il CryENGINE 3 è in grado di sfruttare al meglio ogni hardware su cui si trova a girare. La loro "scatola delle meraviglie", il Sandbox editor, promette di annullare i limiti dettati dalle esigenze delle console e ne avremo prova in *Crysis 2*. Ma procediamo con ordine.

Dopo *Far Cry*, *Crysis* e *Warhead*, si era capito che a Crytek la giungla piace. Siamo, dunque condannati a rimanere invischiati nella foresta per sempre? La risposta è "sì e no". Il prossimo

PER INGANNARE L'ATTESA



CRYSIS
Dic 07, 9

Per prepararsi all'offensiva degli alieni, non c'è niente di meglio che rispolverare il primo episodio, vedendosela prima con i nordcoreani e con la giungla. Esiste una nuova versione "collector" che comprende il gioco originale e l'espansione.





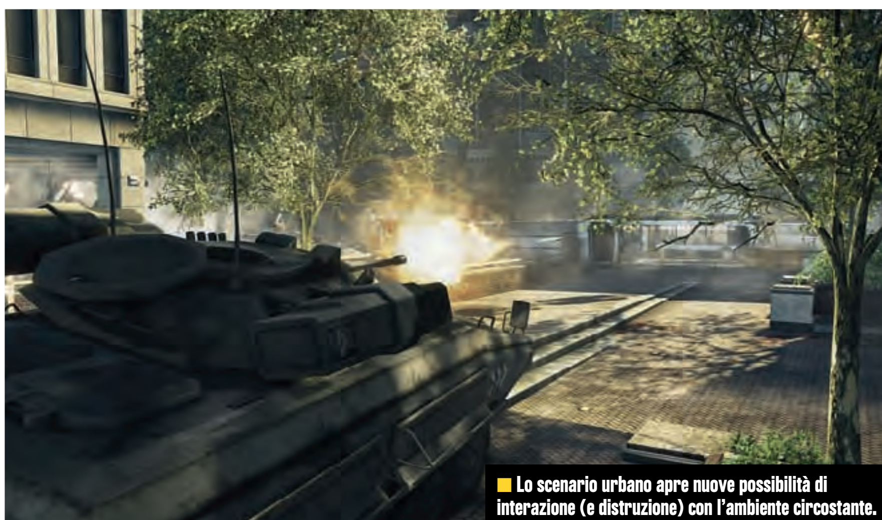
Le domande ancora aperte in merito a *Crysis 2* sono molte. Per esempio: ci saranno modifiche sostanziali nel multiplayer?

MEZZI IN SOSPESO

Crysis proponeva un'ampia gamma di veicoli, la maggior parte dei quali poteva essere impiegata dal protagonista Jake "Nomad" Dunn. A questi si erano poi aggiunti i mezzi introdotti da *Crysis Warhead* (come l'hovercraft). Per quanto riguarda *Crysis 2*, i veicoli saranno certamente presenti e accessibili, ma ancora Crytek non si sbilancia sulla loro natura. Sapendo che il teatro di battaglia sarà la città di New York, ognuno potrà lanciarsi nelle proprie speculazioni, nell'attesa di avere qualche informazione in più.

SENZA COMPROMESSI

Il CryENGINE e l'editor Sandbox sono in continua evoluzione, da una decina d'anni a questa parte. Al momento, l'ambiente di sviluppo di Crytek è in grado di facilitare il lavoro di programmazione "traducendo" istantaneamente le istruzioni dei creativi (che lavorano su computer, non dimentichiamolo) per Xbox 360 e PlayStation 3, e generando l'ambiente di gioco, eliminando così tutti i passaggi intermedi. Tale caratteristica, unitamente alla capacità di generare autonomamente gli elementi relativi a una particolare ambientazione in modo che siano immediatamente esplorabili in prima persona e a quella di posizionare senza bisogno di intervento umano i dettagli "decorativi", lo rendono un piatto ghiotto per qualunque software house interessata a sviluppare un gioco multipiattaforma. Oltre a ciò, il CryENGINE 3 è capace di sfruttare al meglio le qualità di Xbox 360, PS 3 e PC. Ciò significa che tutte e tre le versioni di *Crysis 2* avranno gli stessi contenuti, ma non per questo l'hardware più potente del nostro personal computer resterà inutilizzato a causa di qualche compromesso legato allo sviluppo su console.



Lo scenario urbano apre nuove possibilità di interazione (e distruzione) con l'ambiente circostante.

"GLI INVASORI ALIENI, QUESTA VOLTA, SI SONO TOLTI I GUANTONI"

capitolo della guerra che vede opposto il genere umano agli extraterrestri tentacolati sarà ambientato sì in una giungla, però sarà una giungla urbana. Anzi, "la" giungla urbana per antonomasia: New York.

Stando a quanto rivelatoci finora, *Crysis 2* sarà ambientato alcuni anni dopo la prima crisi aliena. Gli invasori si sono tolti i guantoni e c'è in ballo il destino dell'intero pianeta. Dalle immagini in queste pagine traspare l'impressione di una specie assediata nel proprio bastione di cemento e vetro, di una lotta disperata, di una nuova battaglia di Stalingrado combattuta strada per strada, con armi ultra evolute e nemici senza scrupoli. E se ogni trama ha bisogno di un eroe, possiamo stare tranquilli che, in questo caso, il nostro avrà dalla sua la fidata Nanosuit.

La tenuta da battaglia è stata opportunamente aggiornata e, accanto ai poteri di corazzatura e occultamento, troveremo una combinazione di forza e velocità, oltre a una modalità tattica che incrementa portata e funzionalità dei binocoli del primo episodio.
La nanotuta sarà, poi, configurabile, con la facoltà di abilitare le funzionalità più adatte alla bisogna. I dettagli di tale peculiarità non sono ancora ben definiti: riusciremo a scrutare i movimenti degli avversari nascosti dietro gli ostacoli? Saremo in grado di seguire la traiettoria dei proiettili? Per il momento, Crytek si sta baloccando con diverse idee, ma ne sapremo di più con il passare del tempo. Quel che è certo è che i poteri visti in passato ci avevano convinti perché erano in grado di modificare radicalmente l'approccio al gioco, dandoci modo di spaziare dagli scontri fisici in odor di super-eroi all'infiltrazione in stile Sam Fisher. *Crysis 2* promette di mantenere questa caratteristica vincente e di elevarla a nuove vette.

Gli spazi della Grande Mela, infatti, sono tali da assicurare la stessa libertà di cui si godeva nella foresta tropicale, aggiungendo una componente verticale (ormai immancabile) mai vista prima. Una maggior varietà nell'ambientazione significa anche più oggetti con cui interagire, da entrambe le parti, e c'è da scommettere che l'Intelligenza Artificiale sfrutterà al meglio la presenza dei grattacieli e la possibilità di esplorarli (o di mandarli in frantumi).

La carne al fuoco è tanta: un motore grafico finalmente scalabile senza rinunciare alle meraviglie garantite da una buona scheda video; uno scenario di guerra inedito per la serie; la libertà di sempre, ma sposata a una giocabilità rinnovata.

Questa storia termina con una domanda sussurrata: che la Nanosuit di Crytek possa davvero salvarci dall'estinzione?



È GUERRA!

L'apporto dei fan della serie *Crysis* non si è limitato alle lodi sperticate o alle critiche rivolte alla pesantezza del motore grafico. Dai commenti degli appassionati, i fratelli Yerli hanno notato un interesse crescente nei confronti del cosiddetto background, ovvero le vicende che fanno da sfondo alle gesta di Jake "Nomad" Dunn prima, per poi passare a quelle di Michael "Psycho" Sykes (*Warhead*) e alle peripezie del misterioso protagonista di *Crysis 2*. Nel secondo capitolo, dunque, i programmatori promettono di rivelare nuovi dettagli sull'ambientazione, intessendoli in una trama ricca e articolata come non mai. Le notizie di cui siamo in possesso, per ora, sono abbastanza generiche e vogliono gli alieni determinati a portare l'attacco definitivo all'umanità. Restate sintonizzati...

ISTANTANEA SU: *METRO 2033*

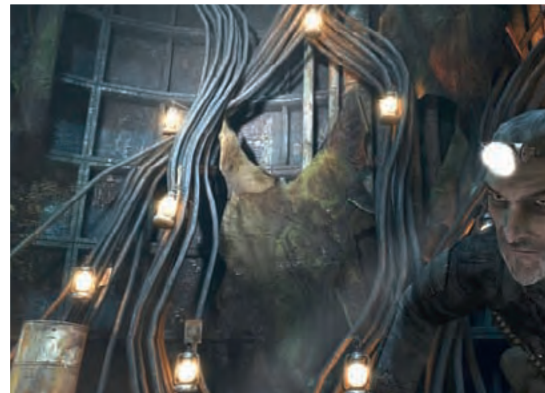
- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** 4A Games
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB
- **Internet:** www.metro2033game.com
- **Nei Negozi:** 19 marzo 2010
- **Perché aspettarlo:** Perché aggiunge nuove caratteristiche a un normale sparatutto, regalando uno scenario angosciante e realizzato con una cura certosina per i particolari.



Tra i tunnel della metropolitana non sarà raro incrociare veicoli di fortuna, armati fino ai denti e utilizzati dai profughi per gli spostamenti.



Ci sono razze mutanti dotate di pericolosi poteri psichici. Fortunatamente, il nostro personaggio ha una spiccata resistenza a questi attacchi.



NEMICI E MUTANTI

Oltre a mutanti di ogni tipo, tra cui spiccano i Demoni e i Tetri dotati di poteri psichici, in *Metro 2033* dovremo affrontare un campionario di nemici umani. Si passa dai classici predoni che infestano le gallerie della metropolitana ai gruppi paramilitari che rifanno alle dittature del recente passato. Durante le fasi di combattimento, potremo scegliere fra numerosi tipi di arma. Ci sono gli intramontabili AK-47, ma gli sviluppatori hanno pensato di aggiungere anche una serie di "sputafuoco" dal sapore rétro, costruite dai sopravvissuti con i pochi mezzi a loro disposizione.



METRO 2033

Nuove inquietanti visioni post apocalittiche dal futuro!

DOPO il contatto di qualche mese fa, quando per la prima volta avevamo messo le mani su una versione preliminare di *Metro 2033*, siamo finalmente riusciti ad assaggiare la versione finale in lingua italiana che vedrà la pubblicazione il prossimo 19 marzo.

Per chi ancora non conoscesse i retroscena di *Metro 2033*, diciamo subito che si tratta di un titolo sviluppato da 4A Games, per THQ, tratto dall'omonimo romanzo con ambientazione post-apocalittica del giornalista russo Dmitry Glukhovsky diventato un vero fenomeno di culto in Russia e in Germania. Il romanzo (la versione italiana sarà pubblicata in contemporanea con il videogioco), racconta di un misterioso olocausto nucleare che ha costretto l'umanità a rifugiarsi sottoterra.

Da questo drammatico spunto si sviluppa l'intreccio narrativo di *Metro 2033*, che ci vedrà prendere le parti di Artyom, un profugo russo la cui vita si trascina tra i bui cunicoli di ciò che resta della metropolitana moscovita. Il gioco ci pone subito nel vivo dell'azione e, dopo aver selezionato la difficoltà e avere visto un breve filmato introduttivo, saremo catapultati in un livello introduttivo che serve come tutorial per descrivere i comandi.

Già da questi primi momenti si percepisce l'ottimo lavoro svolto dagli sviluppatori per offrire un sistema di controllo preciso e intuitivo, fatto di pochi tasti (i classici "WASD" per i movimenti, Spazio per saltare, R ed E per interegire con gli elementi di gioco). Al termine del livello introduttivo, in cui subiremo un pesante attacco da parte di una strana specie di mutanti nati dalle radiazioni (che metterà a dura prova i nostri riflessi e il sistema di puntamento del mouse), saremo riportati indietro di otto giorni e inizieremo la vera e propria avventura.

I pochi scampati all'olocausto e i loro discendenti vivono nelle stazioni della metropolitana di Mosca, luogo in cui sono sorte delle cittadine che sopravvivono grazie a qualche espediente e comunicano fra loro sfruttando ciò che resta dei tunnel di quella che, un tempo, era considerata una meravigliosa opera d'ingegneria. Siamo rimasti profondamente colpiti dalla cura riposta nei dettagli dai designer. L'angoscia, la miseria e la paura sono sensazioni costanti e quasi palpabili, nella ricostruzione di questi ultimi accampamenti umani. Il tutto è reso alla grande anche per merito dell'ottima sezione audio, ricca di effetti, con le voci dei rifugiati che sussurrano costantemente in secondo piano, regalando la sensazione di trovarsi in un mondo vero e abitato da personaggi che agiscono in modo del tutto autonomo rispetto alle azioni del protagonista.

La sensazione che trasmette *Metro 2033* nella sua globalità ci fa assaporare un genuino gusto che ha il sapore del Vecchio Continente, lontano anni luce dalle produzioni a stelle e strisce o giapponesi (pregevole anche l'opzione voluta dagli sviluppatori che permette di escludere la colonna sonora italiana per giocare con quella russa, attivando i sottotitoli in italiano). Nel primo livello ci sarà assegnata la missione primaria, che si

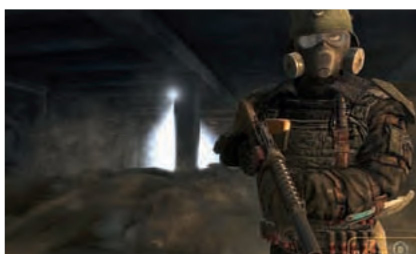
Il motore grafico realizzato da 4A Games è molto efficace nella gestione dinamica di luci e ombre.

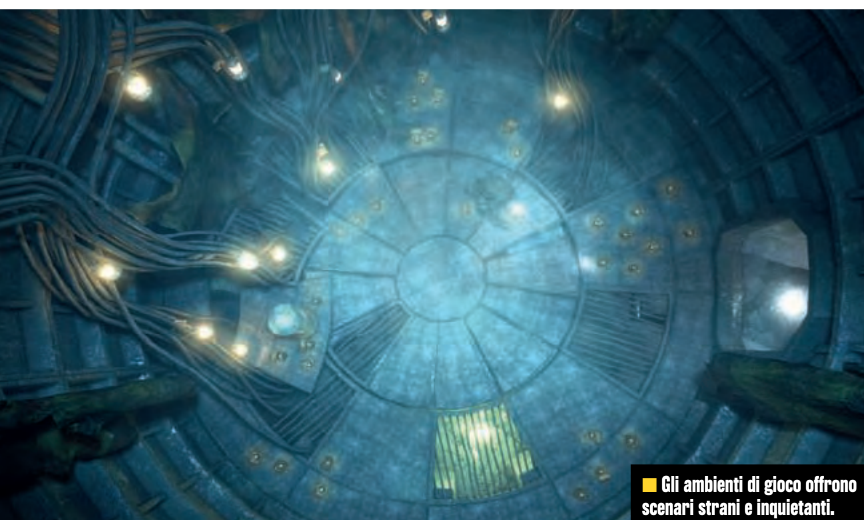
UN ROMANZO DI SUCCESSO

L'omonimo romanzo da cui è tratto *Metro 2033* è stato scritto dal giornalista russo Dmitry Glukhovsky e, inizialmente, distribuito gratis sul sito Web dell'autore. La prima versione cartacea del libro, che ha venduto nella sola Russia 500.000 copie (2 milioni per la versione online), è stata pubblicata nel 2005. "Metro 2034" è il seguito del romanzo, anche questo titolo di enorme successo in Russia e in Germania.

SCAMBIAMOCI I PROIETTILI

In un mondo distrutto, in cui l'unica regola è quella della sopravvivenza, il denaro è stato sostituito da un nuovo genere di moneta che vale più dell'oro. Stiamo parlando delle munizioni, che vengono usate dagli abitanti del complesso sotterraneo di *Metro 2033* come merce di scambio. I proiettili militari di calibro 5,45 sono i più ambiti e si possono "spendere" per comprare equipaggiamento e armi. Si trovano vagando per i bui tunnel o uscendo coraggiosamente in superficie a rovistare tra le macerie radioattive di Mosca, naturalmente muniti dell'inseparabile maschera antigas.





Gli ambienti di gioco offrono scenari strani e inquietanti.

"HA TUTTO IL SAPORE DI UNA PRODUZIONE DEL VECCHIO CONTINENTE"

protrarrà per buona parte dell'avventura. Partendo dalla piccola stazione di Riga, dovremo raggiungere Polis, la "capitale" del complesso sotterraneo, per avvisare del pericolo costituito dai Tetri: una nuova razza di mutanti dotata di poteri psichici, che attacca le cittadine più esterne del complesso.

La prima parte del viaggio l'affronteremo in compagnia del mercenario Bourbon, il quale ci insegnerà come combattere e qualche utile trucco per la sopravvivenza (per esempio, come eludere le trappole). È negli spostamenti tra i cunicoli infestati da mutanti e banditi umani che *Metro 2033* mostra la propria essenza, aggiungendo alla struttura da classico FPS il sapore di un survival horror capace di regalare sensazioni inquietanti.

Le armi a disposizione passano dai classici AK-47 a quelle realizzate dai profughi con risorse di fortuna. Qualunque sia l'arma da fuoco che decideremo di utilizzare, sarà comunque caratterizzata da una cronica mancanza di pallottole. I proiettili sono infatti diventati così preziosi da essere utilizzati come moneta di scambio fra le città sotterranee. Una volta esaurite le scarse munizioni a disposizione, dovremo quindi darci da fare con l'affilato coltello da guerra.

Queste sezioni costituiscono una parte molto divertente dei combattimenti, in cui bisogna essere particolarmente reattivi a puntare il bersaglio con il mouse e a colpire con la pressione del pulsante sinistro. Vi assicuriamo che, dopo avere combattuto e sopraffatto una decina di mutanti con il solo coltello a disposizione, la soddisfazione è veramente elevata.

Con il proseguire della trama, rigorosamente suddivisa per capitoli, troveremo nuovi nemici, affronteremo mutanti sempre più potenti, dovremo guardarci le spalle da predoni e da nostalgici di vecchie dittature, ma, soprattutto, scopriremo che il nostro personaggio è dotato di una particolare resistenza agli attacchi mentali dei Tetri, elemento che diventerà fondamentale per sopravvivere nel corso dell'avventura. Per ultima cosa, bisogna sottolineare i progressi compiuti dall'Intelligenza Artificiale dei nemici, rispetto a quanto visto nella Beta di qualche mese fa.

Un plauso va anche alla grafica, ottimizzata per i display 3D e connotata dal pieno supporto alla tecnologia PhysX e DirectX 10. Notevole anche la ricostruzione delle ambientazioni all'aria aperta, che presentano una Mosca completamente distrutta e avvolta da nubi di vapori tossici, in cui potremo sopravvivere solo con l'uso di una maschera antigas.

Alla fine della sessione di prova ci è rimasta una gran voglia di affondare i denti nell'edizione definitiva, per scoprire il finale di *Metro 2033*.



ISTANTANEA SU: *IL RE ARTÙ*

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Neocore Games
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda grafica NVIDIA 6600 o equivalente, 8 GB HD
- **Internet:** www.fxinteractive.com/it/home.htm
- **Nei Negozi:** 25 marzo
- **Perché aspettarlo:** Magie, battaglie, amori e tradimenti: un intero poema epico a portata di mouse, per la gioia degli strateghi con il cuore di cavalieri erranti.



Le abilità degli eroi sono spesso utili per potenziare le caratteristiche delle truppe.



Un incantesimo lanciato al momento giusto può rivelarsi devastante.



LA FANTASIA AL POTERE

L'ambientazione de *Il Re Artù* non è certo il classico Medioevo fantasy "alla *Warcraft*" che pare essere il rifugio preferito degli sviluppatori a corto di idee. Neocore ha deciso, invece, di riproporre con encomiabile attenzione al dettaglio il folklore arturiano, a partire dalla vicenda di Excalibur, la mitica spada imprigionata nella roccia, fino ad arrivare al Cavaliere Verde che raccoglie la propria testa decapitata. Gli appassionati di mitologia celtica, inoltre, saranno felici di incontrare i Sidhe, creature magiche dotate di psicologia e motivazioni del tutto peculiari: una vera boccata d'aria fresca nella calca di Elfi, Nani e Orchetti.



IL RE ARTÙ

La Tavola Rotonda parla italiano, nell'edizione FX Interactive di *King Arthur*.

RACCONTI E AVVENTURE

Le quest testuali rappresentano uno degli elementi peculiari de *Il Re Artù*, nonché un vero e proprio tuffo nel passato. A fronte di una schermata di testo che descrive la situazione, ci troveremo a scegliere tra due o più alternative, che condurranno a sviluppi differenti: assaltare un accampamento, per esempio, risulterà in una battaglia tattica, mentre optare per un approccio furtivo potrebbe risolvere la situazione senza spargimento di sangue.

I più assidui tra i nostri lettori ricorderanno come GMC si sia già occupata, e con gran piacere, di uno degli "outsider" più validi della nuova stagione strategica: ci riferiamo a *King Arthur – The Role-playing Wargame*, ultima fatica di Neocore.

Torniamo a parlarne in vista di una piacevole sorpresa che FX Interactive sta preparando per tutti i fan italiani di Merlino, Ginevra e soci. La casa spagnola ci ha abituati da tempo a una politica dei prezzi aggressiva, unita a un'attenzione decisamente encomiabile per scatole, manuali, traduzione e qualità generale della "presentazione": così come è avvenuto per *Drakensang* e la saga di *Imperium Civitas*, dunque, i giocatori di casa nostra potranno godersi *King Arthur* senza essere costretti a rompere i salvadanai e a parlare l'idioma di Shakespeare.

Il Re Artù, questo il titolo che distinguerà il gioco Neocore in Italia, non solo beneficerà di una traduzione completa nella lingua di Dante, ma comprenderà anche una serie di contenuti aggiuntivi – finora due i pacchetti disponibili per l'edizione inglese, uno dedicato agli artefatti e l'altro a unità ed eroi. Il tutto a 19,95 euro, in dirittura d'arrivo per il 25 di marzo.

Riassumendo brevemente, *Il Re Artù* è uno strategico a turni con battaglie in tempo reale, in stile smaccatamente *Total War*. Fin qui, niente di nuovo sotto il sole: a rendere la faccenda interessante è, però, l'ambientazione, non un semplice pretesto per qualche massacro in compagnia, ma vera colonna portante del titolo. Chiunque conosca le vicende di Artù e dei suoi cavalieri, narrate nel ciclo bretone, può immaginare a quale ricca miniera di personaggi e situazioni affascinanti abbiano attinto gli sviluppatori di Neocore: la grande saga cavalleresca viene narrata con dovizia di particolari nel corso della campagna single player, che si struttura lungo una serie di "quest" e obiettivi da affrontare secondo un certo, seppur non strettissimo, ordine. Così, nei panni del grande sovrano in persona, saremo chiamati ad affermare il nostro diritto di nascita affrontando sul campo i lord ribelli, a riunire intorno a noi i più valenti cavalieri del reame e a fondare il mitico castello di Camelot nel cuore delle lande di Britannia, fino a rimanere invischiati nel confronto epocale fra paganesimo celtico e fede cristiana.

Uno stile di gioco, dunque, che pone *Il Re Artù* in una categoria a parte rispetto ai numerosi emuli di *Total War*, solitamente centrati su una campagna "imperiale" molto leggera dal punto di vista narrativo. Ulteriore tratto distintivo è la possibilità di tracciare una propria via personale all'interno dei grandi dilemmi morali di Britannia, sospesa tra gli estremi di tirannide e giustizia e tra l'antica magia e i sermoni dei sacerdoti. Del tutto nuova, all'interno del genere, appare anche la presenza di piccole avventure testuali – chi ha avuto tra le mani i libri-game di "Lupo Solitario" riconoscerà lo stile – che possono o meno concludersi con una battaglia, e che influenzano radicalmente lo sviluppo della trama.

È negli scontri tra eserciti che *Il Re Artù* dimostra in maniera più netta il proprio debito nei confronti della serie *Total War*:



Anche Merlino farà la propria comparsa, pronto a sconfiggere i nemici della corona a suon di fulmini magici.

AIUTI TATTICI
Le battaglie, nelle terre di Britannia, possono essere gestite con cura grazie a una serie di opzioni utili a personalizzare l'interfaccia: è possibile visualizzare il raggio di tiro degli arcieri, la distanza all'interno della quale le unità nascoste verranno scoperte, le bandiere distintive delle unità e diversi altri dettagli.

TEMPO DA EROI

Le condizioni climatiche giocano un ruolo importante nelle battaglie del titolo Neocore. Condizioni di scarsa visibilità, per esempio, possono rendere impreciso il tiro degli arcieri, mentre la pioggia rallenta le unità più pesanti. Insieme all'impatto del terreno, il clima variabile aggiunge un tocco di realismo agli scontri, e costringe a valutare la situazione generale del campo di battaglia prima di effettuare le proprie mosse. Grazie ad alcuni incantesimi diventa, altresì, possibile influenzare il clima a fini tattici: oscurare il sole è un ottimo modo per avvicinarsi alle linee nemiche senza essere trafitti da nugoli di frecce.





I modelli delle truppe sono ricchi di dettagli e piacevoli da osservare.

"LA SAGA CAVALLERESCA È NARRATA CON DOVIZIA DI PARTICOLARI"

quello che ci troviamo di fronte, una volta scesi sul campo, è, in sostanza, un *Medieval II* in scala ridotta, più compatto e, a tratti, anche più tattico – un paragone ancora più calzante sarebbe quello con il precedente titolo Neocore, *Crusaders: Thy Kingdom Come*.

Il numero relativamente limitato di soldati, i poteri magici che gli eroi sono in grado di scatenare e la necessità di occupare alcune località strategiche per minare il morale dell'avversario contribuiscono a mantenere focalizzata l'attenzione, e la possibilità di mettere in pausa il gioco per impartire ordini è, di per sé, un invito alla microgestione. Un tocco di originalità e fantasia connota anche le unità schierabili: dai guerrieri Sidhe, misteriose creature fatate, ai giganteschi Fomoriani, passando per i cavalieri in armatura a piastre completa – storicamente più adatti ai campi di battaglia del Rinascimento, che alla Britannia alto-medievale. Ancora una volta in stile "*Medieval* riveduto e corretto", la componente gestionale de *Il Re Artù* si sviluppa intorno alle fortezze – ne controlleremo un massimo di tre – all'interno delle quali edificare botteghe del fabbro, cattedrali e biblioteche. Non manca un sistema di ricerca, che consente di sviluppare miglioramenti economici e nuove truppe.

Buone notizie anche sul fronte estetico: modelli gradevoli, colori pastello che rimandano ad atmosfere fatate, terreno e vegetazione ben rappresentati, tutto concorre a determinare un impianto visivo non solo tecnicamente valido, ma anche azzeccato dal punto di vista dello stile. Unica preoccupazione, la pesantezza del motore grafico, non certo tenero con i PC meno all'avanguardia.

Dal momento che i problemi di bilanciamento presenti all'uscita del titolo sul mercato anglofono sono stati risolti con solerzia dagli sviluppatori tramite patch, il quadro che si profila per l'edizione italiana è quanto mai limpido: *Il Re Artù* rappresenta uno di quei rari titoli che riescono a rivendicare un posto d'onore nell'affollato panorama videoludico in forza della propria personalità. Laddove altri sviluppatori continuano a lambiccarsi intorno alla formula ideata da Creative Assembly, aggiungendo un'unità nuova qui e là, Neocore ha dimostrato il talento necessario per reinventare uno stile di gioco, al punto da garantire un'esperienza fresca e accattivante anche ai veterani di questo settore della strategia.

Sospeso tra l'enfasi narrativa propria di un gioco di ruolo e una forte componente tattica, *Il Re Artù* sembra avere le carte in regola per ravvivare un genere spesso fin troppo adagiato sui propri allori. GIOCHI COMPUTER

IL VINCITORE SCEGLILO TU!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2009 SI SFIDANO NELLA TERZA EDIZIONE DEL:



4 CATEGORIE

GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - SPECIALI

22 PREMI

TANTISSIMI VIDEOGIOCHI IN GARA

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia a turni
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis
- **Data di uscita:** Fine 2010
- **Internet:** www.firaxis.com
- **Giochi precedenti:** Fondata nel 1996, conosciamo Firaxis per la serie *Civilization*, per *Sid Meier's Alpha Centauri*, *Sid Meier's Pirates!* e *Sid Meier's Railroads!*, giusto per citare alcuni dei giochi sfornati da Meier e soci.

Civilization V

È di nuovo civiltà: **Paolo Paglianti** visita la capitale degli Stati Uniti e scopre cosa bolle in pentola negli studi di Firaxis, dove dimora il leggendario Sid Meier.

Il nostro viaggio nel nuovo *Civilization* inizia con una veloce presentazione di Sid Meier in persona, che sebbene sia coinvolto in modo limitato nel progetto, soprattutto a livello di supervisione, ci tiene a garantire che "*Civilization* è un gioco pensato per il PC, e solo per il PC".

Civilization V non verrà quindi "instupidito" per essere compatibile con le console e, soprattutto, con i loro limitati controller a 10 tasti, ma rimarrà un gioco progettato fin dall'inizio per mouse, tastiera e tante ore di sonno perse. Il che, lo confessiamo, è proprio quello che volevamo sentirci dire!

In seguito, arrivano Jon Shafer e Dennis Shirk, rispettivamente producer e designer di *Civilization V*. Dopo una breve presentazione personale, passano subito al gioco vero e proprio e, finalmente, vediamo il volto di *Civ V*: un vecchio amico che ci segue da vent'anni, cambiando poco visivamente, ma proponendo modifiche sostanziali sotto la crosta terrestre. In effetti, graficamente, il gioco non è molto distante dal precedente *Civ IV*: i terreni sono più dettagliati, e ci accorgiamo subito che lo spirito quasi "fumettistico" del quarto episodio è sparito completamente – ma ci torneremo più avanti.

Lo schermo è quasi completamente sgombro da inutili orpelli, dato che l'interfaccia è localizzata soprattutto nei quattro angoli. Le immagini pubblicate in queste pagine non hanno l'interfaccia, poiché il team di sviluppo preferisce attendere una versione più vicina al "look" finale, prima di renderle pubbliche.

In alto a sinistra notiamo le risorse (scienze, oro, felicità, e via dicendo); in basso a sinistra viene visualizzata l'unità selezionata, con le azioni disponibili. In basso a destra troviamo le "notificazioni" di eventi, che ci avvisano di cosa sta succedendo e dove; infine, in alto a destra, l'immancabile "consigliere" che snocciola idee e consigli su cosa fare.

L'impressione è, nel complesso, quella di un restyling grafico snello e moderno, con delle sfumature futuristiche che non stonano affatto: è come giocare *Civ IV* dentro Rapture, la città di *BioShock*! Per quanto ci riguarda, troviamo questo stile quasi Art Déco più apprezzabile di quello "fumettoso" del quarto episodio; e visto che molti fan storici della serie, per una mera ragione temporale, sono ormai prossimi a un'età anagrafica superiore ai 35 anni, non è per niente una pessima idea.

Chi vuole conquistare il mondo?

Ma ci sarà sicuramente anche qualcuno che non ha mai toccato un *Civilization* neanche con un bastone,

RISORSE NATURALI

In *Civilization IV*, era necessario scoprire e sfruttare delle risorse naturali. Per esempio, per creare i Legionari era necessario trovare un giacimento di ferro, costruire una miniera e collegarla alla rete stradale. In *Civ V* si va oltre: non è più necessario collegare la risorsa alla rete stradale, ma ogni "giacimento" garantirà una quantità limitata di risorse. Se troverete una casella con i classici "cavalli", dovrete costruire una fattoria per addestrarli e poter creare unità di cavalleria, ma dopo un certo numero di unità, la risorsa si esaurirà. Sarà, quindi, molto importante gestire al meglio le poche unità "speciali" (come Elefanti, Carri a due cavalli, e via dicendo) e utilizzarle senza rischiare di perderle.



La situazione si sta scaldando: le due linee nemiche si fronteggiano, con catapulte nelle retrovie per "supportare" la prima linea.

GENIO AL LAVORO

Sid Meier è uno dei designer più famosi della storia dei videogiochi, insieme a nomi del calibro di Richard "Lord British" Garriott o Geoff Crammond. Ha iniziato nel 1982, fondando la software house Microprose, con cui ha pubblicato capolavori intramontabili che hanno marcato un'era, come *Silent Service* o *F15 Strike Eagle*. Nel 1991 è uscito il primo *Civilization*, e nel 1996 ha fondato una nuova software house, Firaxis. Oggi Sid Meier non segue un progetto solo, ma tutti i prodotti di Firaxis: siamo però sicuri che avrà un occhio particolare su un prodotto della portata di *Civilization V*!



per gusti personali o perché ha comprato un PC l'altro ieri (e subito dopo, giustamente, ha preso GMC!), quindi non diamo nulla per scontato.

Civilization, da un punto di vista generale, è rimasto identico a se stesso nell'ultimo ventennio: il gioco vi pone a capo di una civiltà, pressappoco attorno all'anno 3.000 avanti Cristo. Il vostro compito è molto semplice: far sopravvivere la vostra cultura, a discapito di quelle limitrofe; farla fiorire sotto ogni punto di vista (così che prosperi e sia piena di cittadini felici), difenderla dagli avidi nemici e mirare alla conquista del mondo.

Come dei novelli Alessandro Magno o Cesare, gestirete il mondo attraverso una struttura a turni, che vi dà quindi tutto il tempo di pensare alle vostre mosse e di pianificare le azioni. Alcuni turni, soprattutto all'inizio della partita, durano una manciata di secondi. Quando avrete conquistato mezzo mondo, però, potreste impiegare anche mezz'ora a turno per seguire e gestire ogni singola città del vostro sconfinato dominio. Una porzione molto importante del gioco è quella militare. *Civilization V* simula una "storia" realistica e verosimile. Va da sé, dunque, che molto presto dovrete non solo difendere i vostri confini nazionali, ma anche espandervi attaccando i vicini. Come la gestione del regno, anche i combattimenti sono a turni, quindi prima sposterete tutte le vostre unità, e poi vedrete muovere quelle dei nemici, in una gigantesca partita a scacchi.

La soluzione militare è quella più immediata e – ci permettiamo di dirlo, dato che stiamo parlando di un gioco – quella più divertente; più profonda delle schermaglie tattiche di un RTS come *Age of Empires* e insieme più strategica di molti wargame. Tuttavia, ogni giocatore è libero di impostare la partita come meglio preferisce, per esempio arrivando per primo nello spazio. Negli ultimi *Civ* era persino possibile "conquistare" delle città assorbendole culturalmente. Oltre all'aspetto strategico, *Civ* comprende una sezione gestionale, che vi consente di scegliere quali edifici costruire in ogni città e come ripartire la forza lavoro di ogni insediamento. Visto che una civiltà "matura" conta anche una cinquantina di diverse città, non vi annoierete certo.

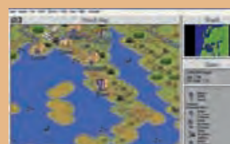
Il bello di *Civilization*, uno dei motivi che, secondo chi vi scrive, hanno reso questa saga così longeva e interessante, è che riesce ad appassionare il giocatore a ogni turno: l'emozione di veder crescere la propria civiltà città dopo città, battaglia dopo battaglia; la paura di essere attaccati all'improvviso dai nemici traditori, o la felicità di scoprire una nuova tecnologia che consente un balzo in avanti, permettendovi di costruire un granaio nelle città o un velocissimo carro a due cavalli per imporvi sugli avversari. E turno dopo turno, si arriva al Medioevo, al Rinascimento, poi al periodo

LE CIVILTÀ, FINORA

Civilization è un gioco che "gira" sui nostri PC da quasi vent'anni. Ripercorriamo la storia di questa saga, che a oggi conta centinaia di migliaia di appassionati nel mondo:



Il primo *Civilization* fu una vera rivoluzione copernicana: un gioco che permetteva di costruire, passo dopo passo, la propria civiltà dal nulla. Girava sotto DOS, in grafica EGA. 16 le civiltà disponibili, ognuna con un diverso colore (la EGA permetteva solo 16 colori, infatti).



Il secondo episodio esce nel 1996, con un remake per piattaforma Windows del 2002. La grafica è decisamente più chiara e nitida. La prospettiva passa a una specie di isometrico e, a volte, è difficile muovere le unità nella direzione corretta. Si può vincere sia conquistando il mondo, sia arrivando per primi nello spazio.



Civilization III, classe 2001, include molte modifiche rispetto al precedente capitolo: per esempio, è possibile vincere in sei modi diversi, compreso quello "culturale" e quello "diplomatico". Le unità hanno esperienza, oltre agli hit point (introdotti in *Civ II*). Al gioco seguono due espansioni, *Play the World* e *Conquests*: la prima aggiunge il multiplayer.



L'ultimo *Civilization* uscito finora introduce altre novità: la religione, le "grandi personalità" e, soprattutto, un nuovo sistema di combattimento, in cui i due valori di attacco e difesa sono rimpiazzati da un unico fattore, che rappresenta anche la "salute" dell'unità. La grafica è di buon livello, pur se un po' "cartoonesca". Anche in questo caso, il gioco ha allargato i propri confini con le espansioni *Warlords* e *Beyond The Sword*.

GIOCARE ORA

Vi siete persi *Civilization* e volete riparare a questa lacuna? Non c'è problema! Grazie al progetto di *FreeCiv* (**http://freeciv.wikia.com/wiki/Main_Page**) è possibile scaricare e giocare a una versione completamente gratuita, che include le "regole" per i primi due *Civ*. Alternativamente, potete cercare nei negozi una "collezione" di 2K Games, o comprare *Civ III* o *Civ IV* tramite piattaforme come Steam (**http://store.steampowered.com**).





Gli esagoni sono una novità molto interessante, che permette di capire subito dove si può andare. Anche i confini della civiltà sono ora più "realistici".



Le città avranno un valore di difesa intrinseco, che al momento non potrà essere migliorato da altre unità.

> "Civilization *riesce ad appassionare il giocatore a ogni turno*"

della polvere da sparo e dei caccia. *Civilization* è, per antonomasia, il gioco del "ancora un turno e poi smetto", e sono le tre del mattino.

Un regno per palcoscenico

Se non avete mai provato un *Civilization*, il consiglio è di iniziare con uno degli ultimi capitoli, a patto di essere minimamente interessati a un gioco di strategia epico, in cui due partite non sono mai uguali tra loro, e capace di farvi arrabbiare o saltare di gioia sulla sedia. In queste pagine, troverete un apposito riquadro su dove e come acquistare un capitolo "vecchio" di *Civilization* per una manciata di euro. Chi, invece, ha giocato a tutti i *Civilization* della storia dei videogiochi, starà fremendo per sapere cosa ha in mente Firaxis per questo nuovo capitolo. Non vi lasciamo sulle spine: si tratta di cose che potremmo definire, essenzialmente, delle "belle idee".

Iniziamo con il dire che tutto quello che c'è in *Civ IV* sarà presente nel nuovo capitolo: questo comprende i confini nazionali, la possibilità di vincere quasi senza combattere, gli eroi e via dicendo. Rimane (una delle poche note stonate secondo chi vi scrive) un solo valore di combattimento per le unità. Fino al terzo *Civ*, le unità avevano due valori distinti: uno per l'attacco e uno per la difesa.
Ciò rendeva i combattimenti un po' più profondi, in quanto c'erano unità con un valore alto di difesa,

Un esagono, una sola unità: è finita l'era delle "pile" da otto o nove unità, e delle guerre impossibili.

CIV PER FACEBOOK

Sid Meier ha confermato che verrà sviluppata una versione di *Civilization* per Facebook; ed è un'ottima notizia, considerando che il social network più famoso del mondo pullula di cloni, alcuni decenti, altri maccheronici, di questo capolavoro. Sarebbe bello organizzare un torneo tra tutti i lettori di GMC su Facebook, no?

Una tipica battaglia di *Civ V*: gli arcieri, protetti dalla fanteria pesante e dal laghetto, bersagliano i loro avversari con nugoli di frecce.

QUESTIONE DI LOOK

Nel complesso, il "look" di *Civilization V* può essere definito come "futurista" o "Art Déco", al punto che ci ha ricordato giochi come *BioShock* o film come "Metropolis". Non tanto per la grafica del gioco vero e proprio, che rimane simile ai capitoli precedenti (per fortuna), ma per lo stile delle icone e dell'interfaccia. Preferiamo questa soluzione a quella "cartoonesca" del quarto episodio.



IMPERATORE E CIVILTÀ



In *Civilization V* saranno presenti decine di civiltà, alcune già viste nei precedenti titoli, altre originali. Tra quelle che abbiamo notato di sfuggita negli studi di Firaxis, segnaliamo gli immancabili Romani comandati da Cesare, gli Inglesi della Regina Elisabetta, i Giapponesi del periodo samurai, gli Americani di Washington, i Prussiani di Bismark e gli Indiani di Gandhi. Ogni leader si comporterà in modo peculiare e, dopo qualche partita, saprete se di Washington potete fidarvi oppure se attende solo l'occasione giusta per pugnalarvi alla schiena. Per esempio, Elisabetta tenderà in tutte le partite a espandersi, mentre Gandhi avrà spesso città molto popolose. Tuttavia, ogni partita di *Civ V* conterrà un elemento "casuale", che può modificare anche sensibilmente la personalità dei leader, quindi non fidatevi *mai* di nessuno, è meglio.

ma che non potevano essere utilizzate per attaccare i nemici, perché avevano anche un valore molto basso in attacco. D'altra parte, l'anima di quasi ogni wargame è di creare una sorta di struttura sasso-forbice-carta, in cui non esistano un'unità forte e una debole, ma diverse unità complementari, ognuna delle quali specializzata contro un nemico specifico.

In *Civ IV*, tuttavia, era possibile "promuovere" le unità quando accumulavano abbastanza esperienza, in modo da crearne di molto forti nel combattimento, altre specializzate nell'assedio delle città, e via dicendo. Tutto questo sarà presente in *Civ V*. Anzi, secondo le promesse dei designer, tutto verrà *migliorato* nel nuovo *Civ*.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Secondo Jon Shafer, producer del gioco, il team di sviluppo ha "imparato a condensare i controlli grazie all'esperienza con *Revolution* (la versione di *Civ* per console, N.d.R.)". Naturalmente, *Civ V* è pensato solo per PC, quindi non si giocherà con una "banana a otto tasti", ma con la buona vecchia accoppiata mouse e tastiera. I controlli saranno semplici e intuitivi, e non si ammasseranno sullo schermo: per esempio, se selezionerete un'unità di guerrieri, appariranno quattro o cinque azioni principali (come "fai la guardia"), mentre cliccando su "azioni secondarie" salteranno fuori ordini supplementari e più specifici.

La prima novità sensibile è che ora il mondo è diviso in esagoni, non in quadrati come prima. Chi ha un minimo di esperienza con i wargame o i boardgame, intuirà immediatamente che si tratta di un cambiamento molto importante: in precedenza, ogni "casella" confinava con 8 altri quadrati, ed era possibile sfruttare il movimento diagonale per "aggirare" i nemici, uscire dal loro raggio d'azione, o persino superare dei mari, in alcune situazioni limite. Con gli esagoni, non a caso universalmente utilizzati dai boardgame, sarà sempre possibile capire cosa c'è attorno alla vostra città o unità, o il sentiero da seguire per arrivare in un determinato punto della mappa.

Altra novità, ancora più epocale, riguarda la possibilità di collocare più di un'unità nella stessa posizione sulla mappa: finora, tutti i giocatori di *Civ* del mondo creavano degli eserciti di 8 unità diverse, e marciavano con "pile" di unità. Il motivo era semplice: non solo si generava una forza d'urto maggiore, ma soprattutto si sfruttavano le diverse unità presenti nella formazione "in pigna".

Tale struttura, nel terzo e quarto capitolo, con il moltiplicarsi dei tipi di unità e la loro specializzazione, aveva portato a una situazione un po' particolare. Succedeva spesso che, soprattutto ai livelli di difficoltà maggiore, fosse praticamente impossibile combattere una guerra su vasta scala dal Medioevo in poi. Le città, con i bonus difensivi, diventavano quasi imprendibili se protette da sei o sette unità specializzate nella difesa e, in generale, era molto difficile combattere un conflitto senza perdere molte truppe. Nel caso migliore, un successo poteva essere definito una "vittoria di Pirro", nel peggiore una catastrofe che

STRATEGIA DEI BEI TEMPI ANDATI

Ai tempi del DOS, esisteva una software house specializzata in giochi di ruolo e strategici "duri e puri": la mitica SSI, che pubblicò capolavori come *Pool of Radiance* e la saga di *Panzer General,* cui i designer di *Civilization V* hanno dichiarato d'ispirarsi per gli scontri tattici. *Panzer General* vi faceva piombare nel teatro occidentale della Seconda Guerra Mondiale, attraverso una serie di battaglie famose; *Pacific General* vi portava nel Pacifico, nello stesso periodo, mentre *People's General* nel periodo ultra-moderno, durante una fittizia guerra tra Occidente e Cina. Il migliore, secondo noi, era però *Fantasy General*, che vantava anche una colonna sonora eccezionale. Se, per caso, avete nel cassetto uno di questi titoli, potrete giocarlo utilizzando DosBox (**www.dosbox.com**): un programma che "emula" il buon vecchio DOS sotto Windows.



DOMANDE E RISPOSTE

Su alcuni aspetti del gioco, Firaxis non si è sbottonata. In ogni caso, elenchiamo qualche notizia che siamo riusciti a estorcere ai designer:

- *Civilization V* avrà il multiplayer, e permetterà a due o più amici di affrontarsi sulla stessa mappa.
- Il gioco uscirà entro la fine dell'anno.
- Una partita a *Civilization V* durerà – grossomodo – come una di *Civ IV*.
- Esisteranno altri tipi di vittoria, oltre quella militare e la "corsa nello spazio".
- I Carri a due cavalli non potranno entrare nel terreno difficile.
- Si potranno "comprare" allargamenti della mappa (utili per "conquistare" subito quell'esagono con la risorsa che stiamo cercando da turni).

■ Le "risorse", come gli elefanti in basso a sinistra, permettono di costruire un numero limitato di unità speciali.

POTERE AI MODDER

Il producer Jon Shafer ci ha raccontato di aver iniziato la propria carriera come "modder", ovvero appassionato di *Civ* che ha creato una serie di mappe con gli editor appositi, che hanno attirato l'attenzione del team di Sid Meier. Ciò fa capire l'importanza che Firaxis riconosce ai contributi dei giocatori e degli appassionati.
Civ V uscirà con un programma di editing molto avanzato, che permetterà agli appassionati di creare nuove mappe e campagne, unità e ambientazioni molto caratteristiche. Quante ore passeranno tra l'uscita del gioco e il primo Mod su "Il Signore degli Anelli" o "Guerre Stellari"?



■ I confini naturali sono molto più "naturali" che in *Civ IV*. Inoltre, è possibile "acquistare" delle caselle di mappa per farle passare immediatamente sotto il nostro controllo.

apriva le porte a ogni vicino bellicoso.
Per risolvere questi problemi, e per rinnovare le meccaniche di gioco, l'idea di Firaxis è molto semplice: niente più "pile". Ogni esagono del mondo di gioco può essere occupato solo da una singola unità. Questa decisione porta a una serie di conseguenze importanti per ogni appassionato.

Tutte le tattiche di gioco dovranno essere ripensate e il semplice spostamento delle unità sul campo diventerà una componente tattica molto importante (anche se, per evitare di trasformare *Civ V* nel "gioco del 15" sarà sempre possibile scambiare di posizione due unità adiacenti).

Jon Shafer, designer di *Civ V*, in merito a questa novità, afferma: "Ci siamo ispirati ai giochi di strategia degli Anni '90, come per esempio *Panzer General*". Un'idea molto intrigante, soprattutto per chi, come chi sta scrivendo, ha giocato *tutti* i titoli della serie *General*, considerati dai giocatori veterani tra i migliori strategici a turni mai creati. Combattere una guerra su vasta scala, così come una piccola scaramuccia di confine, diventerà quindi un'esperienza molto più tattica. Innanzitutto, non vincerà chi ha più unità, dato che non potendo creare delle "pile", sarà necessario gestire anche il semplice spazio fisico in modo più efficiente e determinante. Inoltre, i giocatori dovranno imparare a gestire delle linee di "fronte", posizionando vicino al nemico le unità più votate al corpo a corpo, come i legionari, e in seconda linea le unità di supporto, come gli arcieri.

Shafer carica una posizione salvata e ci mostra una grossa battaglia, più o meno nel periodo ellenistico: gli opliti dei due schieramenti sono posizionati uno contro l'altro, ma i "gialli" hanno degli arcieri, che iniziano a tirare contro i nemici sopra le teste dei loro compagni d'arme. Le frecce mietono vittime in gran numero e le unità nemiche da otto/nove "omini" vengono letteralmente decimate. Quando il turno passa all'avversario, e questi prova ad attaccare la linea degli opliti gialli, gli arcieri oscurano nuovamente i cieli di *Civ V* con una seconda tempesta di frecce, che elimina del tutto i nemici.

> "Secondo le promesse dei designer, tutto verrà migliorato nel nuovo Civ"

Questa novità è davvero rivoluzionaria e, secondo la nostra opinione, avrà due effetti sulle partite di *Civ V* rispetto ai titoli precedenti: in primo luogo, premierà i giocatori più votati allo scontro militare, che impareranno a usare le truppe nel loro ruolo migliore.

■ Sarà sempre consentito visualizzare la mappa a esagoni; l'interfaccia non è presente in queste immagini perché i programmatori vogliono avere una versione "più definitiva".

CIVILTÀ INTELLIGENTI

In passato, i giocatori hanno accusato l'Intelligenza Artificiale di *Civilization* di barare. Addirittura, fece scalpore la dimostrazione (tramite un "trucchetto" che permetteva di visualizzare le unità nemiche presenti nelle città avversarie) che la I.A. di *Civ* imbrogliava creando dal nulla delle unità dove le servivano, soprattutto a difesa di città sguarnite. Il team di *Civ V* ha promesso di non ricorrere a sporchi trucchi, ma a un sistema decisamente avanzato di I.A. Una civiltà viene amministrata da una "Intelligenza Artificiale" che gestisce il comportamento generale; a un livello inferiore, interviene la I.A. strategica, che segue la ricerca e lo sviluppo delle città, per esempio, coadiuvata da quella "diplomatica", che gestisce i rapporti con gli altri stati. Infine, al livello più basso, troviamo una I.A. "operazionale", che si occupa di selezionare gli obiettivi da conquistare e di portare le unità in posizione, e una I.A. tattica, che decide come combattere le battaglie. Secondo il livello di difficoltà, l'Intelligenza Artificiale subirà delle penalità o godrà di vantaggi, ma non barerà (almeno, questa è la promessa di Firaxis).

UNITÀ DI OGNI TEMPO

Siamo riusciti a vedere solo la porzione di *Civ V* dall'Antichità al periodo alessandrino, ma grazie a un enorme poster con tutte le unità del gioco, abbiamo potuto dare un'occhiata alle unità che verranno sviluppate nelle epoche successive. Tra queste, segnaliamo gli immancabili Legionari, gli Immortali dei Persiani, i Samurai, gli Elefanti Siamesi, i Giannizzeri (degli Ottomani), i Lanzichenecchi, bombardieri di tutti i tipi, caccia ultramoderni come l'F-22 e persino delle unità di Mech, robottoni di forma umana del futuro prossimo venturo.



Chi lascerà gli arcieri in prima linea, oppure costruirà tonnellate di unità che fatalmente finiranno lontane dalla linea del fronte, per una semplice questione di spazio, è destinato a conoscere delle sonore sconfitte. Inoltre, la trovata renderà possibili le guerre nel periodo moderno e contemporaneo, cosa che invece era quasi "ostacolata" negli ultimi due capitoli, in cui una "pila" di tre/quattro fucilieri poteva resistere a orde di carri armati, grazie ai bonus difensivi delle città, e rendere quasi impossibile la conquista di uno stato "moderno". Questa sensazione è confermata dal fatto che, secondo i designer, in *Civ V* le città avranno una specie di "valore difensivo", ottimo per contrastare i Barbari isolati che vagano per la mappa, ma inutile contro un assalto ordinato e su vasta scala.

Siamo convinti che questa novità sia solo positiva: è divertente, ogni tanto, cercare di vincere la corsa per lo spazio, oppure conquistare culturalmente le civiltà vicine, tuttavia, il vero spasso, soprattutto dei primi *Civilization*, era menare le mani con gli avversari, così come lo stimolo per sviluppare l'albero tecnologico proveniva soprattutto dal poter creare e schierare unità sempre più efficienti e avanzate. Chi ricorda le enormi invasioni anfibie scatenate in *Civilization II*, non vedrà l'ora di mettere le mani su questo nuovo capitolo, che promette di rendere ancora più centrale l'aspetto da wargame.

CITTÀ STATO

In *Civ V* saranno presenti i Barbari, come nei precedenti capitoli, tuttavia, non avranno una città-base, ma vagheranno per la mappa distruggendo tutto quello che troveranno. Verranno però introdotte le città-stato, delle mini civiltà di una sola città, che durante il gioco non si espanderanno mai, ma avranno propri confini, unità, e via dicendo. Quando troverete una città-stato, potrete decidere di conquistarla, annettendola al vostro impero in crescita, oppure di renderla un protettorato, che da una parte vi garantirà una rendita fissa, ma dall'altra non richiederà alcuna attenzione e si svilupperà autonomamente.

L'attesa è il momento peggiore

Abbiamo visto una porzione minima di *Civilization V*. Il gioco è ancora in fase di sviluppo, e i designer hanno preferito riservare, come al solito, alcuni aspetti per appuntamenti importanti quali il prossimo E3 o la fiera di Colonia. Tuttavia, abbiamo subito il fascino di *Civ V* al punto di non vedere l'ora di poter mettere le mani sulla versione definitiva, prevista per la fine del 2010.

Il gioco sembra riprendere i punti di forza del quarto episodio, coniugandoli con una serie di gustose novità, grandi e piccole, che promettono di rinnovare il titolo senza stravolgerlo nell'essenza. L'unico "neo" di tutto il quadro è il valore unico d'attacco e difesa delle unità, che secondo chi vi scrive limita un po' troppo l'aspetto tattico; nondimeno, anche le unità di *Panzer General* avevano un solo valore di combattimento, quindi non è detto che tale difetto in *Civilization V*, rimanga tale. L'attesa è lunga, ma nel frattempo abbiamo già iniziato il ripasso con una bella campagna di *Civ IV*! GIOCHI COMPUTER



FALLOUT NEW VEGAS

Fallout cambia costa, ma non la sua costituzione da gioco di ruolo moderno. A tutti i costi, Marco Salvaneschi è voluto volare sulla "West Coast" americana per raccontarci come Obsidian Entertainment abbia cercato di coniugare passato, presente e futuro della saga più atomica della storia videoludica.

NEL gioco, tre anni e duemila miglia distanziano cronologicamente e geograficamente *Fallout: New Vegas* dal suo illustre predecessore *Fallout 3*.

Nella realtà, un cambio di sviluppatore e un annuncio volutamente ambiguo separano ciò che era lecito aspettarsi da quello che effettivamente è. Dopo la laconica comunicazione del 20 aprile scorso avvenuta nel corso di un evento londinese, con la quale Bethesda si limitava ad annunciare il progetto *New Vegas*, sottolineando più cosa non fosse – ovvero un seguito diretto di *Fallout 3* – che quello che volesse effettivamente essere, si è scatenata una ridda di voci, indiscrezioni e ipotesi sulla reale forma videoludica del gioco sviluppato da Obsidian Entertainment. Obsidian, appunto: in buona sostanza, gli sviluppatori dei primi due *Fallout*, ingaggiati dal *produttore* Bethesda per affiancare, se non sostituire, lo *sviluppatore* Bethesda nella creazione di un nuovo capitolo della storica saga. Con tali premesse di sviluppo, sia narrativo interno al gioco, sia tecnico esterno allo stesso, era forse lecito aspettarsi un *New Vegas* davvero "new". E invece...

Siamo volati fino a Los Angeles, negli studi di Obsidian Entertainment per scoprire cosa bolla in pentola. Come scritto, il gioco è ambientato sulla West Coast americana, più precisamente nelle "wasteland" attorno a New Vegas, la Las Vegas dell'anno 2080 nel futuro parallelo proposto dalla serie. Un futuro post-atomico, come ben sapete, anche se la costa occidentale degli USA è stata parzialmente risparmiata dall'inferno nucleare e dal relativo fallout radioattivo scatenatisi altrove. Livelli di radioattività minori, quindi, ma anche territori meno nuclearizzati e cieli più azzurr(at)i. Un'atmosfera letteralmente meno cupa e angosciante di quella di *Fallout 3*, caratterizzata da architetture naturali e artificiali di tipico stampo western.

E proprio in un villaggio che sembra uscito da un film di Sergio Leone – tra sceriffi con la stella, "store" con le stalle e saloon con le (di)stille – ecco iniziare la nostra storia. Una storia personale totalmente slegata da quella vissuta nell'episodio precedente: d'altronde, ce l'avevano detto che "non sarà un seguito



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** Obsidian Entertainment
- **Data di uscita:** autunno 2010
- **Internet:** http://fallout.bethsoft.com
- **Giochi precedenti:** Fondata dai sopravvissuti alla "nuclearizzazione" finanziaria di Interplay e alla conseguente chiusura di quei Black Isle Studios responsabili dei primi due indimenticabili *Fallout*, Obsidian Entertainment è ormai una realtà consolidata nel panorama dei GdR. Da *Neverwinter Nights 2* a *Star Wars: Knights Of The Old Republic II*, passando per l'imminente *Alpha Protocol*, lo sviluppatore californiano spazia dal fantasy alla fantascienza senza soluzione di continuità, riaffacciandosi ora anche in campo post-atomico grazie a Bethesda.

SEGUIMI A RUOTA!

Tra le novità di rilievo proposte in *New Vegas*, un ruolo di primo piano, a livello formale e sostanziale, è ricoperto dalla cosiddetta Companion Wheel: un'elegante interfaccia grafica in sovrimpressione suddivisa in otto settori circolari, che consente d'impartire comandi agli alleati computerizzati in modo più versatile e immediato rispetto al basilare menu utilizzato in *Fallout 3*. Se, poi, i nostri compagni saranno davvero in grado di seguire (a ruota) gli ordini della Ruota con impeccabile precisione, è una cosa ancora tutta da verificare.



"MOD" SPUTAFUOCO

La Rete fiorisce di "Mod" amatoriali di tutti i tipi, da scaricare e installare per elaborare il già vasto arsenale di *Fallout 3*. Obsidian ne ha preso atto, e ha deciso d'implementare nel suo *New Vegas* potenziamenti ed elaborazioni per le armi. Da efficaci silenziatori a caricatori maggiorati, da puntatori laser a calibri potenziati, tutte le modifiche vengono statisticamente documentate sul fido Pip-Boy 3000, oltre a essere correttamente visualizzate nei modelli poligonali delle armi, sia in prima, sia terza persona.





La West Coast americana è il vero luogo d'origine dei Supermutanti, compresi quelli "grigi" che infestano *New Vegas*.



Coerenti con l'ambientazione "western" di questo episodio, ecco dei bei candelotti di dinamite per far letteralmente saltare i nemici.

diretto", no? Peccato che, sin dall'inizio, ci si accorga di quanto *New Vegas* segua direttamente le orme dell'acclamato *Fallout 3*, almeno a livello di struttura di gioco, cosa peraltro più che giustificabile.

Il protagonista, un fattorino post-apocalittico stile "L'Uomo del giorno dopo" caduto in un'imboscata, si risveglia con un gran mal di testa sotto lo sguardo compassionevole del "Doc" Mitchell, che lo tratta letteralmente come un padre tratterebbe un figlio... in *Fallout 3*. Ecco, quindi, una bella serie di domande a risposta multipla seguite dall'interpretazione d'immagini confuse sotto la forma (casuale) delle "macchie" di Rorschach. Proprio quel tipo di test psico-attitudinale che ci vuole appena risvegliati con un bel buco in testa, eh? Come avrete capito, la simpatica procedura serve a definire gli attributi e le abilità base del nostro alter-ego, esattamente come fatto nella Vault 101 all'inizio di *Fallout 3*. In realtà, non proprio "esattamente", visto che i parametri S.P.E.C.I.A.L. vengono presentati in una forma leggermente diversa, sebbene il sistema statistico che sta alla base delle meccaniche di gioco (di ruolo) sia, nella sostanza, identico a quello del precedente episodio. Certo, inedite proprietà delle solite abilità – quali opportunità alternative durante i dialoghi – e una manciata di nuovi "perk" acquisibili parallelamente alla crescita di livello del personaggio aggiungono gradi di libertà tattica e interpretativa extra alla ricetta originale. Ma si tratta di aggiunte, affinamenti, più che di modifiche vere e proprie a meccanismi di gioco già ben oliati. Forse, da Obsidian, vista la sua storia e la sua indiscutibile ed eclettica competenza in materia GdR, ci si poteva aspettare un po' più di coraggio. D'altronde, Bethesda ci ha finora visto giusto, giudicando dai dati di vendita di *Oblivion* e dello stesso *Fallout 3* con relative espansioni, e difficilmente ci sarebbe stato il tempo per apportare variazioni più significative all'impianto di gioco.

"Un'atmosfera meno cupa e angosciante di quella di Fallout 3"

Ci dobbiamo così accontentare, ed è comunque un bel accontentarsi, dell'introduzione in *New Vegas* delle elaborazioni per le armi vecchie/nuove e di un differente sistema di gestione degli

■ Tecnicamente, il motore grafico di *New Vegas* è quello di *Fallout 3*, mentre artisticamente gli sviluppatori si sono presi qualche licenza in più.

■ Il sistema di mira assistita S.P.A.V. offre ora, a chi brandisce armi bianche, una violenta opzione bellica extra per atterrare l'avversario.

CONFERME S.P.E.C.I.A.L.(I)

Tra le innumerevoli conferme di *New Vegas* rispetto all'illustre predecessore figura anche il sistema statistico degli attributi primari dei personaggi. Il sistema S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck, ovvero Forza, Percezione, Resistenza, Carisma, Intelligenza, Agilità e Fortuna) rimane quindi sostanzialmente inalterato, anche se formalmente, nel corso della creazione del personaggio, viene presentato al giocatore in modo diverso rispetto a quanto fatto in *Fallout 3*. Se, in quest'ultimo, il "bambino della Vault 101" determinava le proprie statistiche iniziali mediante un colorato libro illustrato, il "fattorino del Nevada" di *New Vegas* lo fa attraverso un improbabile cabinato arcade da "saloon giochi".







alleati computerizzati (trattati altrove in queste pagine); di un parametro, oltre al generico Karma, di Reputazione personale specifica per ogni fazione con cui il protagonista entrerà in contatto (non più Enclave e Confraternita d'Acciaio, o almeno non solo, ma anche le occidentali New California Republic e Caesar's Legion, per esempio); infine, di un inedito Hardcore Mode che innalza la difficoltà del gioco introducendo la variabile "disidratazione" e limitando l'uso e l'efficacia dei kit medici, non utilizzabili per curare le ferite e realisticamente progressivi nella rigenerazione della salute.

Per il resto (e di "resto" ce n'è comunque tanto, in un gioco di tale qualità e quantità), *New Vegas* è "solo" un *Fallout 3* che cambia costa: stessa ambivalenza tra sparatorie in tempo reale e combattimenti con assistenza alla mira S.P.A.V.; stesso efficiente Pip-Boy 3000; stesse articolate dinamiche di dialogo; stessa libertà nell'affrontare missioni principali e secondarie; anche e soprattutto, stesso motore grafico, almeno a prima vista. Se tecnicamente, quindi, Obsidian si è messa al volante di una vettura gentilmente offertale chiavi in mano da Bethesda, motore compreso, dal punto di vista artistico si è data da fare per integrare almeno un po' dell'iconografia classica dei due *Fallout* originali nel mondo poligonale e super-texturizzato di *New Vegas*. Ecco quindi, dei viscidi gechi giganti strisciare nel deserto del Mojave, degli imponenti "big horn" pascolare alle falde delle Black Mountains e dei Supermutanti grigi (quelli originali, nati proprio nel Far West americano) presidiare i cancelli della centrale solare Helios One.

Proprio da quest'ultima, però, occhieggia fiero un illuminante gladio di luce. Non (solo) una nuova devastante arma orbitale per far fuori interi drappelli di nemici, ma soprattutto un raggio di speranza su nuove, incredibili caratteristiche che potrebbero guarnire il gioco finale. Non sappiamo se ve ne siete accorti, ma finora non abbiamo ancora descritto New Vegas in quanto tale, ovvero l'affascinante città che dà nome al gioco. Non l'abbiamo fatto solo perché non ci è apparsa se non sotto forma di un miraggio in lontananza, osservato da distanze siderali e per pochi secondi proprio dalla cima della struttura Helios One di cui sopra. Hotel, casinò e piste d'atterraggio in costruzione: solo questo ci ha concesso di riconoscere l'offuscata skyline all'orizzonte. La Città del Gioco, nel gioco, potrebbe ancora regalarci grandi sorprese, ne siamo sicuri. L'asso nella manica crudelmente nascosto(ci) da Obsidian? Ci scommetteremmo. Speriamo non sia soltanto un bluff...

GIOCHI COMPUTER



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese le pagine della rubrica Hardware sono quasi interamente dedicate al 3D: abbiamo cercato di raccogliere quante più periferiche possibile in grado di supportare il 3D Vision, e le abbiamo messe alla prova. Proseguite nella lettura per scoprire se è la tecnologia che rivoluzionerà il videogioco. Se, invece, restate insensibili al fascino della terza dimensione, sarete incuriositi dal NAS di QNAP.

IL FUTURO DEL VIDEO

IL Consumer Electronics Show, la fiera di riferimento per il settore dell'elettronica di consumo, si è concluso indicando che il mercato tecnologico sta puntando verso due direzioni.

La prima è la transizione dell'editoria verso il digitale, con gli eBook reader (di cui abbiamo scritto lo scorso mese) e il nuovo iPad di Apple. La seconda è quella dei contenuti video in tre dimensioni, che venivano spinti da praticamente ogni colosso dell'elettronica e dei media, comprese le emittenti televisive come ESPN, che sono già al lavoro su trasmissioni basate sulla nuova tecnologia. Bisognerà capire se l'incredibile successo del film "Avatar" verrà replicato anche sul piccolo schermo, ma i presupposti ci sono: tutti i produttori di TV hanno in cantiere modelli compatibili con il 3D, mentre Sony ha già annunciato che PlayStation 3 sarà compatibile con i Blu-ray 3D.

"Il 3D è ottimo per il cinema, ma in casa?" (A. Greenberg, manager di Xbox)

Naturalmente, le major garantiscono che già nei prossimi mesi vedremo un numero sempre maggiore di film su Blu-ray capaci di sfruttare al meglio i nuovi televisori. Le uniche aziende insensibili al fascino della terza dimensione sembravano Nintendo e Microsoft. E se nessuno si stupisce che chi produce il Wii sia restio a rincorrere le ultime novità tecnologiche, più di una persona si interrogherà sulla reticenza del colosso di Redmond. Aaron Greenberg, director of product management di Xbox, ha reso pubblico in un'intervista il proprio scetticismo: "Il 3D è ottimo per il cinema, ma in casa?", sottolineando che in un ambiente domestico, con persone e animali che passano davanti allo schermo, l'esperienza non sarà certo come nelle migliori sale dei cinema del circuito Arcadia. A onor del vero, Greenberg ha aggiunto anche che, se il mercato andrà in quella direzione, Xbox 360 sarà in grado di supportare la tecnologia, ma la sensazione è che Microsoft preferisca stare a guardare per qualche tempo, piuttosto che investire da subito.

Come abbiamo sottolineato quando abbiamo testato la tecnologia 3D Vision di NVIDIA, anche noi di GMC condividiamo a grandi linee la posizione di Aaron Greenberg, per lo meno a giudicare da quanto abbiamo potuto vedere fino a ora. Se "Avatar" di James Cameron è infatti spettacolare quando visto all'interno di un'eccellente sala cinematografica, i videogiochi ancora non riescono a coinvolgerci come vorremmo, non con la tecnologia attualmente disponibile. Oltre a non essere di facile e comodo utilizzo, infatti, quest'ultima soffre ancora di alcuni fastidiosi difetti, in particolare il dimezzarsi della luminosità, che in certi frangenti rende l'esperienza quasi frustrante. Certo, oscurando del tutto la stanza la situazione migliora, ma ciò non sempre è possibile, né si può pretendere che tutti i componenti della famiglia indossino degli occhialini (ricordando di tenerli sempre con le batterie cariche) per gustarsi un film sul divano.

Alla luce di queste osservazioni, abbiamo voluto fare un punto della situazione, cercando di testare alcuni dei prodotti attualmente disponibili: un notebook, un display LCD da 24 pollici e un ambizioso (ma, fortunatamente, non costosissimo) proiettore, tutti capaci di interfacciarsi con gli occhialini a shutter fondamentali per godersi la sensazione profondità del 3D. La parola alle nostre prove, dunque.

GIOCHI COMPUTER



L'idea di metterci degli occhiali ogni volta che guardiamo un film o giochiamo non ci esalta. A voi piace?

ASUS G51J

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 1.599

LA serie G dei notebook Asus ci aveva convinto in passato e difficilmente non potremmo apprezzare l'ultimo arrivato, il G51J.

Si tratta, infatti, di una buon PC da gioco, potente ma relativamente facile da trasportare, che in più supporta la tecnologia 3D Vision di NVIDIA. Sotto il "cofano" trovano posto una CPU core i7 (più precisamente il Q720, funzionante a 1,6 GHz), ben 4 GB di RAM e una GeForce 260m. La sezione audio, solitamente trascurata nei portatili, è affidata a un valido chip X-Fi, mentre per quanto riguarda gli hard disk possiamo contare su due unità da 320 GB in RAID-0, privilegiando quindi la velocità di accesso rispetto alla sicurezza dei dati. Gli amanti dell'alta definizione saranno felici della presenza di un lettore Blu-ray e di un'uscita HDMI per connettere il computer a un HDTV, anche se non rimarranno particolarmente colpiti dal display dell'unità, un modello da 15,6 pollici alla risoluzione di 1366x768. Si tratta di uno schermo molto suscettibile all'angolo di visione: se non si è perfettamente di fronte, la qualità dell'immagine degrada notevolmente. Il problema principale è, però, la scarsa luminosità. Se durante l'utilizzo quotidiano non si notano particolari problemi, basta lanciare un gioco in 3D per trovarsi di fronte a uno schermo incredibilmente scuro. A poco è valso alzare la luminosità al massimo: a meno di giocare in una stanza completamente buia, l'esperienza con gli occhialini sarà poco esaltante. Sempre parlando del supporto a 3D Vision, è apprezzabile l'inclusione del kit di NVIDIA (occhialini e ricevitore IR), ma sarebbe stato meglio integrare il sensore sull'unità, invece che obbligare gli acquirenti a portarsi dietro lo scomodo gingillo, oltre ai fondamentali occhialini. Niente di grave, visto che il peso del ricevitore è contenuto, però avremmo preferito un approccio più elegante.



A lungo andare, il portatile tende a scaldare, ma mai tanto da dare fastidio alle dita appoggiate sulla tastiera.

"È apprezzabile l'inclusione del kit 3D Vision"

Se riuscite a sopportare lo schermo tanto scuro, l'effetto è comunque d'impatto, e la profondità delle immagini non è inferiore a quanto visto su display di maggior dimensioni, come quelli in prova in queste pagine. Naturalmente, non potrete pretendere di giocare tutti i più recenti titoli al massimo livello di dettaglio: la GeForce 260m è sì una buona scheda video, ma bisogna ricordare che l'attivazione del 3D dimezza a tutti gli effetti il frame rate (come prevedibile: la scheda deve calcolare un numero doppio di fotogrammi). Lanciare *Crysis* sarà come assistere a una presentazione di diapositive, a meno di abbassare tanto il dettaglio da renderlo poco appetibile. Titoli più snelli, come quelli basati sul motore Source di Valve, si godono invece molto bene, anche impostando il dettaglio su livelli elevati.

Considerata la presenza di una CPU core i7 e del kit 3D Vision di NVIDIA il prezzo non ci sembra particolarmente elevato, e il G51J è un buon PC da gioco, se ci si limita a lanciare i titoli in maniera "classica". Passando alla modalità 3D Vision, si sente la necessità di una GPU più spinta e, soprattutto, di un monitor più luminoso. GIOCHI COMPUTER

Indubbiamente è un buon PC, e l'aggiunta dello schermo 3D si può rivelare un piacevole bonus. Attenzione però: la GPU non è l'ideale per godersi i titoli recenti in 3D alla risoluzione del monitor integrato.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

NUOVA ESPLOSIONE

MSI continua a espandere la propria linea di schede madri Big Bang, pensate per assecondare gli appassionati di overclock e di configurazioni multiGPU. Il modello XPower sfrutta il chipset X58 e il socket 1366, cui abbina un sistema di alimentazione a 16 fasi e un doppio connettore a 8 pin per la linea da 12V dedicata alla CPU. A caratterizzare maggiormente la scheda, però, sono i 6 slot PCI-E 16x, sfruttabili con le configurazioni SLI e Crossfire a 4 schede. All'utente rimane la possibilità di sfruttare i due slot rimanenti per l'accelerazione degli effetti PhysX o dell'audio, comparto in cui la XPower brilla particolarmente, essendo munita di scheda dedicata Quantum Wave con certificazione THX e supporto delle EAX 5.0 di Creative. MSI ha inserito anche un connettore di alimentazione PCI-E a 6 pin, per assicurare maggiore energia alle schede prive di alimentazione autonoma. L'azienda asiatica non ha ancora ufficializzato il prezzo dell'anomala campionessa, che dovrebbe però superare i 250 euro.

VOLPE OVUNQUE

Dopo mesi di correzioni, la versione definitiva di FireFox mobile ha finalmente visto la luce. Il primo sistema operativo a trarne vantaggio è Maemo, di conseguenza, lo smartphone N900 di Nokia. Caratteristica principale del browser e il supporto agli add-on che hanno reso famosa la controparte desktop, nonché una costante sincronizzazione con il portatile o il computer di casa, che permette di riprendere sul telefono la sessione di navigazione o il download interrotto prima di uscire. Non mancano la navigazione a schede, il supporto a flash e una barra degli indirizzi che suggerisce rapidi collegamenti all'utente mischiando i risultati di Google alla cronologia del dispositivo. Il Browser è scaricabile gratuitamente all'indirizzo: **www.mozilla.com/it/mobile.**

DIMENSIONE ALIENA

Cavalcando l'onda prodotta dai Na'vi del pianeta Pandora, e il diffondersi di un sempre maggior numero di

ACER H5360

- **Produttore:** Acer
- **Distributore:** Acer
- **Internet:** www.acer.it
- **Prezzo:** € 699



Piccolo e leggero: l'Acer H5360 si può trasportare comodamente come se fosse un notebook.

FRA i produttori più impegnati nell'attuale corsa al 3D, Acer è in prima linea: non si è limitata a presentare prodotti che usciranno in futuro, ma ha già immesso sul mercato periferiche di visualizzazione di ogni tipo.

Dai display 3D che accompagnano i suoi portatili di fascia alta a monitor dedicati agli appassionati di videogiochi, strizzando l'occhio persino ai fan dell'home cinema con una gamma di proiettori DLP 3D Ready pronti per esaltarci come al cinema. Se c'è un aspetto che ci rassicura di questa nuova tecnologia, poi, è che i prezzi non sono molto più elevati rispetto ai display tradizionali: il proiettore H5360, per esempio, si trova online a meno di 700 euro, un prezzo inferiore a quello necessario per acquistare un buon TV da 42 pollici. Per tenere tanto basso il prezzo, Acer ha dovuto rinunciare al supporto per il Full HD, limitandosi alla risoluzione di 1280x720. Chi lo userà prevalentemente per i videogiochi, però, non lo considererà un grande limite: i titoli per console sono infatti limitati a questa risoluzione, nella maggior parte dei casi, mentre il dimezzamento del frame rate che causa l'attivazione del 3D Vision permetterà di rinunciare a meno dettagli grafici, limitandosi al 720p.

Siamo rimasti piacevolmente colpiti dalle dimensioni: l'Acer H5360 è un'unità piuttosto piccola, leggera e, di conseguenza, facilmente trasportabile. È dotata di un telecomando estraibile che ne controlla le funzioni base, ed è inseribile anche in ambienti piuttosto angusti. Non emette un rumore particolarmente fastidioso (probabilmente, il vostro PC da gioco si sentirà molto più delle ventole del proiettore), e può vantare una luminosità di 2.500 ANSI, a fronte di un contrasto di 3.200:1. Non sono numeri da record, ma in una stanza poco illuminata l'effetto è notevole, pur proiettando immagini di due metri di base. Attivando il 3D, la luminosità cala in maniera sensibile, ma rispetto ai tanti monitor che abbiamo provato, i colori sono decisamente più vivi e fedeli all'originale.

> "Un buon proiettore, venduto a un prezzo aggressivo"

Si tratta di un buon proiettore, venduto a un prezzo aggressivo e che potrebbe risultare una scelta interessante anche volendosi limitare alle immagini standard. Se, poi, si intende godere anche del 3D, si comporta come ci si aspetterebbe. L'unico appunto, in tal senso, è legato al fatto che abbiamo dovuto affannarci non poco per farlo funzionare. Se, infatti, una volta installati i driver tutto sembrava filare liscio, quando provavamo a far partire i titoli, non sempre veniva attivato 3D Vision, nonostante la visualizzazione fosse correttamente impostata a 120 Hz. A volte funzionava tutto al primo colpo, altre abbiamo dovuto giocare con i parametri, reinstallare i driver e, in generale, faticare un po', tra l'altro senza capire cosa impedisse l'attivazione della modalità 3D.

Probabilmente, è tutto dovuto a driver ancora acerbi, visto che si tratta di un problema che abbiamo incontrato anche con altri videoproiettori 3D, ma ci chiediamo come affronteranno il contrattempo gli acquirenti meno "fissati" con la tecnologia.



Un buon proiettore nella sua fascia di prezzo. La risoluzione è limitata al 720p, ma include il supporto al 3D tramite occhialini a shutter (non inclusi). Segnaliamo qualche difficoltà in fase di configurazione.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

giochi compatibili con la tecnologia 3D Vision di NVIDIA, anche l'americana AlienWare ha introdotto un monitor 3D. L'AW23103D ha una diagonale di 23 pollici e una risoluzione full HD di 1920x1080, raggiunta da un pannello 16:9 in grado di operare a 120 Hz al secondo. Il contrasto di 400 cd/m2 e un tempo di risposta pari a 3 ms completano una periferica esclusivamente digitale, munita di ingressi HDMI e DVI, nonché di una smodata propensione al gioco. Negli Stati Uniti la periferica viene venduta al prezzo di 469 dollari. Attendiamo notizie per la versione europea.

SEI MEGLIO DI QUATTRO

AMD è pronta a immettere sul mercato le prime CPU Phenom II munite di 6 core, giocando d'anticipo nei confronti dei Core i7 di Intel. L'azienda texana ha coniato il poco originale nome di Phenom X6 e lo ha abbinato ai modelli 1075T, 1055T e 1035T, che dovrebbero rispettivamente vantare una frequenza di 2,6; 2,4 e 2,2 GHz, con 512 KB di cache per ogni core. Ad accompagnare i nuovi arrivati sarà una non ancora ben delineata Black Edition X6 a 2,8 GHz, caratterizzata da un consumo di ben 140 watt. Noti in passato con il nome in codice di Thuban, i Phenom a 6 core vanteranno un clock HyperTransport a 2,4 GHz compatibile con i chipset AMD della serie 800, ma dovrebbero poter funzionare correttamente anche in presenza delle migliori motherboard AM3 attuali. AMD utilizzerà per i Phenom X6 le rodate fabbriche a 45 nm, fattore che le impedirà di avvicinarsi ulteriormente ai 3 GHz per alcuni mesi.

FERMI HA UN NOME

Le prime schede basate sull'architettura Fermi di NVIDIA, attese per la fine di marzo, si chiameranno GeForce GTX 480 e GTX 470. Le schede, fino a oggi mostrate al grande pubblico solo in forma di modelli Tesla pensati non per il gioco, ma per i più impegnativi calcoli scientifici, dovrebbero essere rispettivamente dotate di 512 e 488 stream processor, collegati a memorie

QNAP TS-219P

Produttore: QNAP
Distributore: QNAP
Internet: www.qnap.com
Prezzo: € 349 (senza dischi)

LO scorso mese siamo rimasti colpiti da un disco di rete (NAS) che, a dispetto del prezzo basso, offriva molte funzionalità, e praticamente includeva tutto quello che può servire a un utente domestico, anche piuttosto esigente.

Chi desidera qualcosa di più, invece, potrebbe essere incuriosito da altri modelli, come questo QNAP TS-219P. Abbiamo un server per iTunes, il supporto uPNP, un server Twonky compatibile DLNA per lo streaming di audio e video a dispositivi compatibili (comprese console, iPhone e iPod e TV di ultima generazione), un server FTP e tanto altro. Ciò che caratterizza il TS-219P è la facilità con cui è possibile aumentare lo spazio disponibile e la sicurezza per quanto riguarda il backup dei dati. Si tratta, infatti, di un'unità con due slot per i dischi fissi, che tramite comodi cassettini estraibili possono essere cambiati in qualsiasi istante. Il QNAP supporta, infatti, il RAID 1, e qualsiasi dato installato sul server, verrà copiato anche sul secondo hard disk: se uno dei due dischi disgraziatamente dovesse rompersi, i dati saranno al sicuro sull'altra unità. A quel punto, basterà inserire un nuovo hard disk e il NAS si occuperà di formattarlo e di ripristinare il volume RAID. Il medesimo discorso vale nel caso si intenda aumentare lo spazio disponibile: si inserisce un disco più grande, ci verranno copiati sopra i dati e, successivamente, se ne inserisce un secondo sul quale verrà effettuata la copia di backup, che naturalmente rimarrà sempre aggiornata grazie al RAID-1. L'installazione è molto semplice, e le prestazioni sono notevoli per una simile macchina, complice soprattutto il veloce processore a 1,2 GHz, che non arrancherà nemmeno gestendo numerosi stream audio/video in contemporanea. Naturalmente, sono disponibili porte USB ed eSATA per il backup su dischi esterni o per condividere un'eventuale stampante USB in rete.

Non abbiano alcun appunto da fare al TS-219P: l'installazione è semplice, l'unità è abbastanza silenziosa e tutto funziona come dovrebbe da subito. Peccato che il QNAP non possa vantare l'eccellente rapporto qualità/prezzo del Synology recensito sul numero di febbraio. Certo, sono presenti due slot per gli hard disk, l'unità è realizzata in alluminio e non in plastica, e probabilmente la CPU più veloce ha il suo peso, però parliamo di un prezzo più che raddoppiato, per la versione priva di hard disk.

"L'installazione è molto semplice"



L'unità è robusta e funzionale: basta un gesto per sostituire un disco danneggiato, senza mai interrompere il funzionamento.

GIOCHI COMPUTER

Il QNAP TS-219P non è un campione per quanto riguarda il rapporto qualità/prezzo, ma svolge alla grande il proprio lavoro e sarà apprezzato da chi vuole avere dei dati sempre disponibili... e sempre al sicuro.

8

GDDR5 tramite bus di ampiezza variabile fra i 384 e i 256 bit. I nomi, curiosamente ufficializzati tramite il canale Twitter dell'azienda, fanno pensare che NVIDIA intenda sfruttare la numerazione 300 per riciclare i processori di classe DirectX 10, come già avvenuto nel caso della GeForce 310, munita di 16 stream processor 4.0 e controller della memoria a 64 bit. Voci non confermate, provenienti da alcuni produttori di VGA legati al colosso californiano, sostengono che le 480 siano più veloci delle Radeon 5870, ma più lente delle 5970 munite di doppia GPU. Per avere dati più affidabili non rimane che attendere i prossimi numeri di GMC.

RATTI INNOVATIVI

Tutto, nel design del Gel Covered Mouse di Jelfin, è pensato per il massimo comfort. La forma sferica della periferica vuole assecondare il normale posizionamento delle dita intorno a un oggetto, mentre il rivestimento di gel spesso 5 mm dona al mouse una morbidezza simile a quella delle palline antistress. Disponibile in 5 diversi colori e caratterizzato da una risoluzione di 1.000 dpi, il Gel Covered Mouse viene venduto a un prezzo inferiore ai 50 euro. Più costosa e tecnologica è, invece, la nuova proposta di Mad Catz, chiaramente ispirata al Magic mouse di casa Apple. L'Eclipse abbina, ai due tasti e al sensore di puntamento di un classico mouse, le funzionalità di un touchpad multitocco. Il touchpad opera con gesture simili a quelle sperimentate con gli ultimi netbook, di conseguenza necessita di driver per poter essere sfruttato appieno all'interno di Windows. L'alimentazione e il collegamento al PC sono assicurati dal supporto al Bluetooth e da una singola batteria AA.

NUOVA FORMATTAZIONE

Seguendo l'esempio di Western Digital, tutti i produttori di hard disk si apprestano a impiegare un nuovo tipo di formattazione dei piatti magnetici. Nell'Advanced Format 4k, la dimensione minima dei settori è passata da 512 byte a 4 KiloByte, nel

ACER GD245HQ

- **Produttore:** Acer
- **Distributore:** Acer
- **Internet:** www.acer.it
- **Prezzo:** € 369

DOPO aver apprezzato l'Acer G24, l'ottimo monitor LCD che accompagna i PC della serie Predator, eravamo curiosi di mettere sotto torchio il nuovo GD245HQ, un modello da 24 pollici, sempre Full HD, ma con frequenza di 120 Hz, quindi in grado di supportare la visualizzazione in 3D, a patto di dotarsi di un kit 3D Vision di NVIDIA.

Il pannello è di tipo Tn, capace quindi di un tempo di risposta di soli 2 ms, ma inferiore quanto a resa cromatica e, soprattutto, molto sensibile all'angolo di visione: bastano pochi gradi di angolazione per notare evidenti distorsioni del colore, decisamente poco piacevoli. A dispetto delle dimensioni, insomma, difficilmente ne potranno godere al meglio due persone sedute di fianco. Un deciso passo indietro rispetto all'eccellente G24, che sacrificava qualcosa in termini di tempo di risposta (ma noi non abbiamo mai notato scie o il fastidioso green ghosting), ma restituiva immagini vive, profonde e caratterizzate da colori accesi. Limitandosi a leggere le specifiche, questo nuovo modello dovrebbe essere il migliore: il contrasto indicato è di 80.000:1, contro i "soli" 50.000:1 del G24, ma basta metterli l'uno di fianco all'altro per rendersi conto che il precedente modello è una spanna sopra in termini di qualità dell'immagine.

Il GD24HQ, però, punta su un altro aspetto, in particolare il supporto ai 120 Hz e alla tecnologia 3D Vision. In questo caso, la configurazione è stata immediata, usando il cavo DVI dual link: il kit è stato riconosciuto immediatamente e ha funzionato senza battere ciglio. Abbiamo avuto invece problemi usando il cavo HDMI, e non c'è stato verso di farlo funzionare in 3D con questa connessione. Potrebbe essere un banale problema di driver, ma l'intoppo ci sembra in ogni caso irrilevante, visto che il cavo dual link viene comunque fornito a corredo. L'effetto 3D è buono, e la luminosità, pur apparentemente inferiore al G24, è sufficiente anche quando si indossano gli occhialini. Naturalmente, la fedeltà cromatica in 3D è ulteriormente compromessa, ma questo è un problema noto della tecnologia 3D Vision. Trattandosi di un display Full HD, sarà necessario un computer potente per poterlo sfruttare con gli occhialini: se il nostro buon vecchio Predator (con un quad core, 4 GB di RAM e 2 GeForce 9800 GTX in SLI) riesce a gestire la maggior parte dei titoli a 1920x1080 (naturalmente con alcune esclusioni, come il solito *Crysis*), passando al 3D bisognerà rinunciare a buona parte del dettaglio. La tecnologia 3D Vision, infatti, obbliga la GPU a generare il doppio dei fotogrammi per ricreare la stereoscopia, di conseguenza il frame rate dimezza. Praticamente, per non avere sorprese consigliamo due GeForce 285 in SLI o, al limite, una GeForce 295 (basata su due GPU). Il GD245HQ non ci ha entusiasmato come il G24, ma non è certo un display da buttare, anzi. Se lo si paragona agli altri monitor 3D, è forse il più conveniente: costa all'incirca quanto il modello proposto da Samsung (che è di soli 22 pollici), ma può vantare una risoluzione e una luminosità superiori.

"Il contrasto indicato è di 80.000:1"



L'aspetto è curato, aggressivo, ma non eccessivo, nonostante le cromature arancioni.

GIOCHI COMPUTER

Come monitor, l'Acer GD245HQ non raggiunge l'eccellenza, ma fra i modelli che supportano il 3D è probabilmente la scelta migliore, a patto di avere un PC molto potente per gestire i 1920x1080.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

tentativo di ridurre gli sprechi di spazio nelle unità più capienti. L'utilizzo di settori di piccole dimensioni era visto, fino al recente passato, come un utile stratagemma per evitare che i file più piccoli occupassero più spazio del dovuto, ma con l'arrivo di piatti capaci di contenere oltre 200 GB, tale scelta si sta rivelando controproducente, dato che ogni settore deve essere accompagnato da scomparti inaccessibili dedicati all'indirizzamento dei dati e alla correzione degli errori. Il passaggio a un ridotto numero di settori dovrebbe riflettersi in una risparmio di spazio compreso tra il 7 e l'11%, ma non sarà del tutto indolore sul piano della compatibilità, assicurando una transizione semplice solo in presenza di Windows 7, Vista e delle più recenti distribuzioni di Linux. Il riconoscimento del nuovo formato su XP, invece, passerà obbligatoriamente attraverso delle utility messe a disposizione dai produttori.

ORIZZONTE OLED

Mentre il mercato viene invaso dai TV LCD illuminati a LED, nonché dall'arrivo di molti modelli capaci di raggiungere i 120 Hz necessari alla stereoscopia, iniziano a trapelare le prime informazioni riguardanti il futuro prossimo degli schermi OLED. LG ha intenzione di introdurre un monitor da 20 pollici basato sulla rivoluzionaria tecnologia organica entro la fine dell'anno, facendogli seguire un modello da 30 pollici nel 2011 e uno da 40 pollici nel 2012. L'interesse dell'azienda coreana verso gli OLED è tale, da averla spinta ad acquistare tutti i brevetti di Kodak sviluppati su tale tecnologia, che offre valori di contrasto irraggiungibili anche ai migliori schermi al plasma, consumi energetici minimi e pannelli di spessore prossimo a pochi millimetri. Attualmente, lo schermo OLED di maggiori dimensioni raggiunge i 15 pollici e costa oltre 2.000 euro, ma LG ritiene di poter ridurre notevolmente i costi di produzione nei prossimi mesi.

TASTI ACROBATICI

L'ultima esponente della famiglia

SAMSUNG 2233RZ

- **Produttore:** Samsung
- **Distributore:** Samsung
- **Internet:** www.samsung.it
- **Prezzo:** € 339

IL Samsung 2233RZ non è proprio recentissimo: è, infatti, il primo modello apparso sul mercato capace di supportare i 120 Hz necessari per la visualizzazione 3D.

Resta, però, uno dei pochi attualmente disponibili e, cercando attentamente su Internet, è anche possibile trovarlo a un prezzo inferiore a quello di listino. È un'unità da 22 pollici, caratterizzata da una risoluzione di 1680x1050 e un contrasto dichiarato di 20.000:1. Effettivamente, risulta più scuro, soprattutto quando si indossano gli occhialini 3D, rispetto al modello di Acer testato in queste pagine, ma non tanto quanto i freddi numeri potrebbero far sembrare. L'unica connessione disponibile è quella DVI, e naturalmente, per farlo funzionare a 120 Hz, sarà necessario usare un cavo dual link, che viene saggiamente fornito a corredo. Anche in questo caso, l'installazione è filata senza grandi problemi e, in pochi minuti, eravamo pronti a vedere i nemici sbucare dallo schermo.

Sul nostro Acer Predator la risoluzione di 1680x1050 si è rivelata un toccasana: le due GeForce 9800 GTX in SLI arrancavano parecchio a generare immagini in 3D a risoluzione Full HD, mentre scendendo leggermente, le cose sono migliorate e abbiamo dovuto rinunciare a meno dettagli. Passando alle immagini "normali", cioè la visualizzazione classica in 2D, il display di Samsung si comporta decentemente, senza spiccare sui concorrenti. La matrice Tn lo rende molto reattivo ed elimina qualsiasi scia, purtroppo al costo di colori meno convincenti e di una notevole sensibilità all'angolo di visione. Se non vi posizionerete perfettamente davanti, noterete aberrazioni cromatiche che crescono proporzionalmente all'angolo.

> "L'unica connessione disponibile è quella DVI"



Piccolo, ma elegante: il display di Samsung fa la sua bella figura sulla scrivania.

Quale scegliere fra Acer e Samsung? Considerato il prezzo, molti saranno tentati dal GD245HQ, solo di poco più costoso, ma caratterizzato da specifiche tecniche migliori, da 2 pollici in più di diagonale e dalla risoluzione Full HD. Proprio la risoluzione potrebbe spingere alcuni a puntare sul modello di Samsung: se il vostro PC non è all'ultimo grido (naturalmente con GPU NVIDIA, visto che le ATI non sono compatibili con il 3D Vision), giocare in 3D a 1920x1080 sarà un'utopia.

GIOCHI COMPUTER

Il primo display 3D uscito sul mercato non sfigura con l'arrivo di nuovi concorrenti. Se la cava bene e la risoluzione più bassa lo rende ideale per assicurarsi la fluidità durante l'esecuzione dei giochi.

7½

SideWinder di Microsoft è la X4, una tastiera per giocatori caratterizzata dall'immancabile possibilità di assegnare delle macro ad appositi tasti dedicati. A differenziare la X4 dalle rivali è una particolare funzione di anti-ghosting che le permette di ricevere 26 input contemporaneamente, per la felicità dei giocatori di MMORPG. Un'altra funzionalità interessante dei driver riguarda la registrazione degli input effettuati durante le partite, che vengono riproposti in modo da facilitare la creazione di macro particolarmente utili. La X4 non è l'unica novità nel parco tastiere di Microsoft, che ha recentemente immesso sul mercato anche la Arc, una tastiera wireless di piccole dimensioni caratterizzata da un profilo verticale curvilineo, pensato per migliorare la postura di chi passa molte ore alla scrivania.

GIOCO OVUNQUE

Dietro l'anonimo nome di HD-720 si nasconde un dispositivo, prodotto dall'americana Spawn labs, in grado di fare la felicità di PC portatili e console. Una volta collegato a Xbox 360, PlayStation 2 o PS3, l'HD-720 invia online e in tempo reale un flusso video con risoluzione 720p a qualsiasi PC collegato alla Grande Rete, che avrà il compito di mandare alla console casalinga gli input provenienti dal joypad. Il sistema permette anche di giocare sulle console degli amici in sfide multiplayer ed è accompagnato da una serie di adattatori compatibili con i joypad di Sony, ma grazie a un software di rimappatura dei pulsanti, risulta compatibile con qualsiasi tipo di joypad. Spawn labs sostiene di poter offrire una latenza media prossima ai 100 ms (ulteriormente riducibile abbassando la risoluzione del video in ingresso) e di non richiedere hardware particolarmente potente, risultando compatibile anche con i netbook basati su Ion. Ulteriori informazioni all'indirizzo: **www.spawnlabs.com**

Schede madri ASUS Serie P7H57D

Turbo Graphics con GPU Boost: performance multimediale senza paragoni!



La serie P7H57D è dedicata alla nuova famiglia di processori Intel Clarkdale su Socket 1156, la prima in assoluto con processo produttivo a 32 nm e grafica DirectX 10 integrata, capace di supportare a livello hardware sia il decoding video HD che quello audio 7.1 DTS Premium / Dolby True HD.

Support CPU with Intel® Graphics Technology

Come miglior piattaforma a supporto di questi processori, ASUS propone la P7H57D-V EVO, prima nata della completa gamma basata su chipset Intel H57 / H55 Express. Caratterizzata dal nuovo "Xtreme Design", questa serie unisce materiali innovativi e tecnologie proprietarie ASUS alle capacità delle nuove CPU Intel, per sfruttarne appieno tutto il potenziale.

La P7H57D-V EVO introduce la nuovissima tecnologia ASUS GPU Boost, che consente di ottenere un incremento della frequenza e quindi delle prestazioni della parte grafica integrata nel processore, in abbinamento alla tecnologia di overclock CPU Level Up, che gestisce invece gli incrementi prestazionali della CPU, il tutto senza richiedere all'utente alcuna conoscenza tecnica nell'ambito dell'overclocking. Inoltre, la tecnologia ASUS Hybrid, grazie all'utilizzo di microchip proprietari per la verifica e la gestione hardware in tempo reale dei processi di alimentazione e funzionamento delle componenti del sistema, garantisce incredibili risultati in overclock, granitica stabilità e la massima efficienza a livello di consumo energetico.
Infine è presente la funzionalità ASUS T. Probe, uno speciale microchip che rileva in tempo reale le necessità energetiche del circuito di alimentazione della CPU ed imposta di conseguenza il carico minimizzando di conseguenza il riscaldamento termico, a tutto vantaggio della stabilità del sistema.

Anche dal punto di vista delle dotazioni e connettività la P7H57D-V EVO non ha rivali: uscite video VGA, DVI ed HDMI integrate, 2 slot PCI-Express 16X 2.0 per schede video aggiuntive con supporto alle tecnologie multi-GPU NVIDIA SLI ed ATI CrosFire, oltre al supporto del nuovo standard SATA III (6GB/s, il doppio rispetto al SATA II) ed USB 3.0 (dieci volte più veloce rispetto al precedente USB 2.0) per garantire la capacità di gestire una maggiore quantità di dati nel minor tempo possibile, per la miglior esperienza multimediale che potrete mai provare!

CPU: Intel® Socket 1156 Core™ i7/Core™ i5/Core™ i3/ Pentium®
Chipset: Intel® H57 Express
RAM: 4 x DIMM, Max. 16 GB, DDR3 2133(O.C.)/1600/1333/ 1066 Non-ECC, Un-buffered Memory, Dual Channel
Slot di espansione: 2 x PCIe 2.0 x16 (singolo @ x16 o dual @ x8 + x8),
1 x PCIe 2.0 x1 (5GT/s)
2 x PCIe 2.0 x1 (2.5GT/s)
2 x PCI
Storage: Intel® H57 Express Chipset
- 6 xSATA 3.0 Gb/s, suupporto Intel Matrix Storage Technology RAID 0,1,5,10 Marvell® SATA 6Gb/s controller:
- 2 x SATA 6.0 Gb/s
Marvell® 88SE6111 SATA & PATA controller:
- 1 x UltraDMA 133/100/66 per 2 periferiche PATA
- 1 x eSATA 3Gb/s (SATA on-the-go)

LAN: Realtek® 8112L Gigabit LAN con AI NET2
AUDIO: Realtek® ALC889 8 Canali HD
IEEE 1394a: 2 porte tramite controller VIA® 6308P
USB: controller NEC® USB 3.0
- 2 x USB 3.0
chipset Intel® H57 Express
- 12 x USB 2.0

Tecnologie proprietarie: ASUS Hybrid, ASUS TurboV EVO, ASUS GPU Boost, T.Probe, ASUS 12 Hybrid Phase (12 Hybrid Phase = 8+3 Phase x T.Probe)

Boost istantaneo del 50% della GPU integrata



Configurazione di test:
P7H57D-V EVP | Intel® Core™ i5 TM 650 3.2GHz | OCZ 1333MHz 1GB x 2 | Windows® 7

GMCMobile
A cura di Paolo Cupola

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS



Produttore: Rockstar Games
Prezzo: € 7,99
Versione provata: iPhone 3G
Internet: www.rockstargames.com/chinatownwars

CHE l'iPhone fosse una macchina da gioco dalle potenzialità non inferiori a quelle di altre piattaforme portatili assai più blasonate, quali Nintendo DS o Sony PSP, era stato detto da più parti.

In fondo, però, si trattava di un'illazione, piuttosto che di un giudizio supportato da qualche tipo di evidenza tecnica. Da oggi, le illazioni sono storia: un gioco, conversione diretta di un omonimo titolo per DS e PSP, apre un nuovo capitolo nella storia "ludica" del telefonino di casa Apple.

E che il *GTA Chinatown Wars* di iPhone sia una conversione diretta e neanche troppo rimaneggiata dell'omonimo titolo per PSP (rispetto al DS perde il doppio schermo, ma il livello di dettaglio grafico sembra migliore, se confrontato con quello dell'edizione per Nintendo) è reso ancora più evidente da alcuni piccoli e divertenti bug sfuggiti ai playtester, quali, per esempio, la richiesta di premere il pulsante "cerchio" (con riferimento al tasto della PSP) in una delle prime missioni.

La fedeltà della trasposizione sul brillante display del melafonino è semplicemente perfetta: la grafica è identica a quella della versione originale, mentre, per fortuna, gli sviluppatori hanno avuto l'intelligente idea di modificare un po' la trama e le missioni (pur mantenendo inalterato il plot generale, centrato sulla vita di un giovane membro della Triade cinese alle prese con le prime attività criminose in seno alla malavita organizzata), rendendo così il titolo fruibile anche a chi ci ha già giocato su altre console portatili.

Naturalmente, *Chinatown Wars* non è privo di qualche difetto minore che, però, non ne intacca la qualità in maniera sensibile: nel passaggio alla versione iPhone, per esempio, gli sviluppatori hanno diminuito il numero di stazioni radio disponibili, rendendo un po' più ripetitiva la tracklist di brani musicali. Il "virtual pad", inoltre, presenta qualche difficoltà di controllo, specie alla guida dei veicoli, mentre manca un sistema efficace di mira automatica per i nemici: Huang Lee (questo il nome del giovane protagonista) spara sempre nella direzione verso cui è rivolto, piuttosto che puntare automaticamente alla minaccia più vicina, complicando così inutilmente gli scontri a fuoco. Sono nei di poco conto, in ogni caso, che non tolgono a *Chinatown Wars* il merito di essere uno dei titoli più stupefacenti della nuova stagione iPhone. Da provare assolutamente.

È arrivata su iPhone la conversione (quasi) perfetta di un grande titolo per PSP e DS. Peccato lasciarsela sfuggire! **9**

Provato
JAMES CAMERON'S AVATAR

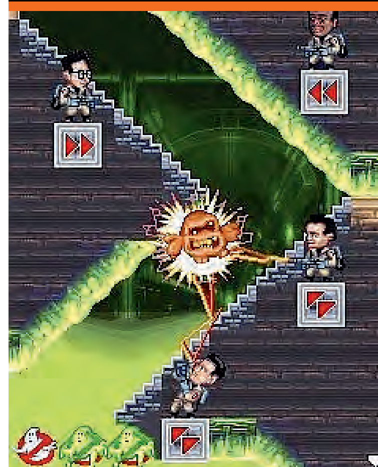


Per certi versi, è stato l'evento mediatico dell'anno: il colossal di Cameron continua, settimane dopo la sua uscita nelle sale italiane, a far parlare di sé. Pochi sanno che il gioco, che con il film condivide il titolo, non è stato creato "a posteriori" ispirandosi alla pellicola, bensì, per precisa scelta del regista, realizzato in contemporanea, con l'intendo di dar vita a un'unica struttura narrativa coerente, in parte proiettata sul grande schermo, in parte giocata su quello "piccolo". Perciò, così come nelle versioni "maggiori", anche l'*Avatar* per iPhone non tratta delle vicende del lungometraggio: piuttosto, si presenta come un antefatto ambientato vent'anni prima e racconta la storia del caporale Ryan Lorenz, il primo umano a collaudare la nuova tecnologia e a controllare un ibrido umano-Na'vi. L'idea è senz'altro accattivante, e il titolo si dimostra un mix tra un gioco d'avventura e un piattaforme 3D. Peccato che il sistema di controllo e le telecamere virtuali non funzionino al meglio.

Produttore: **Gameloft**
Prezzo: **€ 5,49**
Versione provata: **iPhone 3G**
Internet: **www.avatariphonegame.com**

Il gioco è un dignitoso antefatto a quanto visto nel film, ma non è tra i capolavori, per iPhone, di Gameloft. **6**

Provato
GHOSTBUSTERS



I lettori più affezionati di questa rubrica ricorderanno la diffidenza che, in genere, riserviamo ai giochi su licenza. Va detto, però, che la realizzazione di un titolo java ispirato a un film del 1984 ha indubbiamente solleticato la nostra curiosità. Il *Ghostbusters* di Glu, infatti, è inaspettatamente uno "one button game": un gioco interamente controllato con la pressione di un unico tasto. Scopo di *Ghostbusters*, articolato lungo una cinquantina di livelli, è quello di costringere un fantasma a infilarsi in una delle celebri "trappole" rese famose dal film dell'84. L'ectoplasma si muove in maniera casuale per lo schermo, ma ogni livello è popolato da un numero variabile di "acchiappafantasmi", che possono essere attivati premendo l'unico pulsante a disposizione dei giocatori. L'attivazione del ghostbuster più vicino sprigiona il caratteristico flusso che cattura e trascina lo spettro in una direzione predefinita. La corretta e tempestiva attivazione dei vari acchiappafantasmi permetterà, così, di spingere il fantasma sulla trappola. Semplice, intuitivo e avvincente.

Produttore: **Glu**
Prezzo: **€ 4,99**
Versione provata: **Nokia N82**
Internet: **www.glu.com**

L'originale rivisitazione di un grande classico. Dare la caccia ai fantasmi su telefonino è un'esperienza provare! **8**

SMS News
Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

GIOCHI E CINEMA IN CASA SAMSUNG!

Dopo Apple e Nokia, anche Samsung sembra aver finalmente compreso appieno il "potenziale d'intrattenimento" degli smartphone di ultima generazione, vere e proprie piattaforme multimediali portatili. Così, dopo l'AppStore di iPhone e l'Ovi Store di Nokia, anche Samsung lancia il suo "store" online, anzi i suoi store: saranno due, infatti, i portali online tramite cui gli utenti di un telefonino Samsung potranno acquistare contenuti, scaricandoli direttamente sull'apparecchio attraverso la propria connessione UMTS o GPRS, oppure tramite la "PC Suite", con un normale download da Internet sul PC. Quando leggerete queste pagine, sarà disponibile il Samsung Movies Store, una vera cineteca con centinaia di film scaricabili, resa disponibile grazie alla partnership con Film Is Now, un servizio italiano di download legale di film e audiovisivi, e con Acetrax, altro provider di film digitali a pagamento. Tutti i film saranno visualizzabili mediante Windows Mobile Player e potranno essere acquistati (il prezzo minimo sarà di 0,99 centesimi) o semplicemente noleggiati per 24 ore. Oltre al Samsung Movies Store, il produttore coreano lancia anche il Game Store, un canale interamente dedicato, come il nome suggerisce, ai giochi mobile, tutti in formato Java. Il primo modello compatibile con la nuova tecnologia ludica di Samsung sarà il nuovo Corby Beat M3710, un telefono touchscreen con risoluzione QVGA e un display da 2,8 pollici. Sembra, però, che il Game Store sarà disponibile anche per tutti i futuri terminali della serie Bada di Samsung. Quando leggerete queste righe, il Corby Beat M3710 sarà già in vendita al prezzo di (circa) 200 euro.

Il Sistema GIUSTO



Due delle tre configurazioni si arricchiscono di USB 3.0, sfruttando dei controller esterni ai chipset di Intel e AMD. L'immobilità degli ultimi due mesi dovrebbe venire spazzata via nel prossimo numero, grazie all'arrivo delle nuove GeForce.

STEREO VISIVO

Per oltre un decennio, la tridimensionalità ha preso forma, davanti agli occhi dei videogiocatori, in un numero sempre maggiore di poligoni ed effetti d'illuminazione sofisticati. Durante l'ultimo Consumer Electronic Show di Las Vegas, la fiera dell'elettronica più importante del pianeta, la profondità ha subito una mutazione, tramutandosi in stereoscopia. A farla da padroni, nei chiassosi stand del Nevada, erano schermi, proiettori e occhiali in grado di riprodurre l'ultima impresa cinematografica di James Cameron tra le mura domestiche. Un cambio di tendenza che si potrebbe tradurre rapidamente in un supporto più diffuso della stereoscopia da parte degli sviluppatori di videogiochi, a tutto vantaggio di NVIDIA, che non mancherà certo di promuovere i suoi occhiali 3D Vision con l'arrivo delle nuove GeForce basate su architettura Fermi. Chissà che, a breve, le nostre configurazioni non si muniscano di schermi capaci di raggiungere i 120 Hz.

▼ PROCESSORE



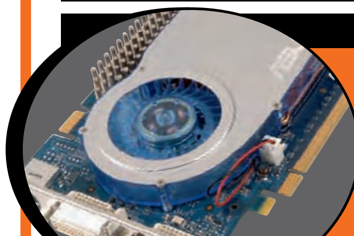
■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 240**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 € 100**
Socket AM3 - 2,8 GHz - triplo core - 6 MB cache L3 - 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico si affida, invece, a 3 core di AMD a 2,8 GHz, comunque in grado di eseguire i motori fisici dei simulatori di guida e i più complessi strategici in tempo reale senza mostrare alcun rallentamento. Tutti i modelli consumano poco meno di 100 watt.

▼ SCHEDA VIDEO



■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 530**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 140**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-770T-USB3 € 80**
AMD 770 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 4 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 13 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta, invece, il chipset AMD 770, per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un solo slot PCI-E 16x. Le due schede meno costose adottano l'inedito USB 3.0.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE



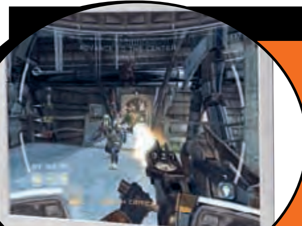
■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80**
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 350**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Acer S243HL € 270**
24 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – 2 HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. Il Samsung rimane fedele al formato 16:10 tipico delle periferiche informatiche, mentre l'Acer della configurazione media sfrutta dei LED per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli presenti in tutti i modelli assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 140**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 8 pin – 10 molex – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung Spinpoint F3 1 TB € 80**
1 TB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 32 mb buffer - tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.510	€ 1.330	€ 790
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

TERZA DIMENSIONE

Dopo aver visto "Avatar", tutto il mondo corre verso il 3D. Ecco tre periferiche compatibili con la tecnologia 3D Vision di NVIDIA.

ViewSonic PJD6220-3D
€ 700
Un proiettore capace di spalmare le immagini a 720p o 1080i su 60 pollici. Il DLP interno è pronto sia per i giochi, sia per i Blu-ray 3D ed è illuminato da una potente lampada da 180 watt.
www.viewsonic.com



Acer GD245HQ
€ 369
L'ultimo esponente della serie G dedicata ai videogiochi vanta 24 pollici di diagonale, una risoluzione Full HD e la capacità di visualizzare ben 120 fotogrammi al secondo.
www.acer.it



Samsung 2233RZ
€ 339
22 pollici, una risoluzione di 1680x1050 e 3 ms di reattività a 120 Hz assicurano buona fluidità ai giochi, anche una volta attivata la stereoscopia.
www.samsung.com/it





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**



GUARDARE MA NON TOCCARE

Sembra che tutto il mondo desideri ardentemente i touch screen. Il che è comprensibile sui telefoni, dove ogni centimetro quadrato va sfruttato al massimo, ma meno su una tavoletta da 9 pollici. Il futuro, se chiedete al sottoscritto, risiede in Natal, o in qualsiasi cosa capisca cosa l'utente desideri fare e vedere da un semplice gesto della mano, in aria, senza toccare nulla.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SPAZIO INVERTITO



Ho un problema con *Dead Space*, che non rileva il mio joypad nel modo corretto. I comandi della visuale sono invertiti, spingendo il personaggio a guardare in basso quando tento di fare l'opposto. Ho provato a utilizzare anche il mouse, ma quest'ultimo sembra "lento", sebbene abbia impostato la massima sensibilità.

Anthony



Il bel gioco di Electronic Arts non rileva nel modo corretto molti dei joypad in commercio, funzionando senza sforzo solo in presenza del Xbox 360 Controller per Windows di Microsoft. Il gioco è, però, uno dei pochi in cui il file di testo Readme presente nella cartella d'installazione suggerisce una soluzione efficace. Creando un file chiamato joypad.txt nella cartella **Documenti > Electronic Arts > Dead Space** e inserendoci i comandi suggeriti nel Readme, seguiti dal numero di pulsante (nel formato Button.1, Button.2), è possibile riconfigurare correttamente la periferica, che però trarrà maggior vantaggio dalla delineazione di nuove direttive riguardanti le levette analogiche. A queste ultime sono assegnati i valori X-Axis, Y-Axis, Z-Axis, Throttle e Rudder, in forma negativa e positiva. Se non vuoi perdere tempo nelle sperimentazioni, ti suggerisco di provare le due configurazioni disponibili all'indirizzo **http://tinyurl.com/yz4spxl**, pensate per le periferiche simili al joypad di casa Sony. Per quanto riguarda la latenza del mouse, già lamentata da altri lettori in queste pagine, ribadisco che si può ridurre disattivando il VSync dalle impostazioni grafiche del gioco. Per farlo scomparire del tutto, però, è necessario attivare anche il Buffering Triplo nella schermata **Impostazioni 3D** del pannello di controllo NVIDIA.

PIPISTRELLO IMPEGNATIVO



Possiedo una GeForce GTX 275 che, fino all'arrivo di *Batman: Arkham Asylum*, non mia aveva mostrato alcuna incertezza nei giochi, permettendo di attivare la risoluzione massima del monitor e tutti i filtri di miglioramento dell'immagine. Con l'arrivo della bellissima avventura dell'Uomo Pipistrello e, ancor più recentemente, con *Dark Void*, ho assistito però ad alcuni rallentamenti fastidiosi, soprattutto considerando che possiedo anche un Core 2 2,66 GHz. Smanettando, ho scoperto che il problema scompare se disattivo le impostazioni più avanzate di PhysX in entrambi i titoli. Il mio dubbio ora è: sto sfruttando la VGA per accelerare questi effetti o sto facendo gravare il compito sulla CPU?

GiacoC



Il lag del mouse, in *Dead Space*, può essere ridotto modificando alcune impostazioni grafiche.



L'attivazione dell'accelerazione Physx tramite GPU è impostata di base all'interno dei ForceWare, e può essere verificata raggiungendo la sezione **Imposta configurazione PhysX** nella sezione **3D** del pannello di controllo NVIDIA. Se il segno di spunta della voce **Accelerazione GPU PhysX** è su **Abilita**, la tua VGA si sta certamente prendendo carico della simulazione fisica degli oggetti presenti nei due giochi in questione. Nei ForceWare 196.21, all'interno del menu **Impostazioni 3D**, si nasconde anche la voce **Abilita indicatore visivo PhysX**, che visualizza una voluminosa scritta nella schermata di gioco, indicando con precisione se l'accelerazione fisica è attivata e su quale componente sta gravando. I rallentamenti da te segnalati non hanno una natura software, quanto hardware: la GeForce GTX 275, una volta spinta alla risoluzione del tuo monitor e costretta ad applicare i filtri AA e AF, può mostrare alcune incertezze in *Arkham Asylum*, soprattutto nelle sezioni di gioco in cui è presente lo Spaventapasseri (ScareCrow), che nelle sue illusioni oniriche solleva migliaia di mattoni e detriti verso il cielo dell'isola. La soluzione più rapida al problema consiste nel ridurre la complessità degli effetti fisici sul valore medio, sacrificando impercettibilmente la spettacolarità dell'azione. Quella più costosa passa attraverso l'acquisizione di una GeForce aggiuntiva, che potresti collocare nel secondo slot PCI-E 16x della tua Asus P5Q. Una economica

Piccoli processori crescono

Sulla Grande Rete e sulla carta stampata sono state espresse migliaia di opinioni riguardanti l'iPad di Apple, il primo tablet meritevole di attenzione planetaria. Critiche e plausi si sono concentrati sullo schermo dell'innovativo prodotto, sulla sua carenza di multitasking, sull'accattivante interfaccia. Elementi che possono piacere o meno, ma che vengono gestiti brillantemente dal processore interno, chiamato A4. Sebbene il nome faccia pensare a un design frutto degli ingegneri di Cupertino, alla base di questo SoC (System on a Chip, ovvero un pezzo di silicio comprensivo di GPU e controller per RAM e periferiche) c'è il design Cortex A9 di ARM, lo stesso che anima la seconda generazione di processori NVIDIA TEGRA dedicata agli smartphone. La creazione di Apple e quella di NVIDIA condividono prestazioni 3D superiori a quelle offerte dai netbook basati su Atom, riproducono fluidamente i filmati 720p, consumano una frazione dell'energia impiegata dal processore X86 e promettono di espandere il proprio campo d'azione a una nuova generazione di dispositivi portatili. In pratica, la corsa tra Intel e AMD si sta trasformando in una battaglia a tre, con un nuovo rivale che, invece di puntare sulle performance per PC desktop, risale rapidamente la china dal basso, offrendoci prestazioni OpenGL "da passeggio" finalmente degne di nota.



9600 GT munita di 512 MB, acquistabile a poco più di 50 euro, svolgerebbe il compito in questione senza alcuna incertezza, soprattutto in presenza di Windows 7, capace di gestire particolarmente bene la presenza di più VGA.

INTERNO MISTERIOSO



Possiedo un portatile basato su CPU Intel Pentium T3200, 4 GB di RAM e scheda video NVIDIA MCP79MVL. Vorrei sapere se, con questa configurazione, posso giocare a *Fallout 3* e *Saints Row 2*. Inoltre, volevo chiederti perché il lettore DVD-RW del portatile non vuole più saperne di leggere i dischi. Colpa dell'autoplay?

Pietro



Il Pentium T3200 è un dual core a 2 GHz con 2 GB di cache, prodotto con processo a 65 nm. Il chipset MCP79MVL di NVIDIA integra al suo interno, invece, una GeForce 8200G, ovvero una delle più lente schede DirectX 10 attualmente in circolazione. All'interno del processore grafico trovano infatti posto solo 8 shader, operanti a 400 MHz. I due componenti soddisfano le richieste minime di entrambi i giochi cui sei interessato, ma riusciranno ad animarli solo al più basso livello di dettaglio, e offriranno una fluidità superiore ai 30 FPS solo limitando la risoluzione a 1024x768. In futuro, se vuoi toglierti ogni dubbio riguardo la possibilità di eseguire o meno un gioco, visita il sito **http://cyri.systemrequirementslab.com/srtest**, che include un plug-in in grado di confrontare il tuo hardware con le specifiche minime di tutti i titoli più importanti. In alternativa, sul sito **www.notebookcheck.net/Mobile-Graphics-Cards-Benchmark-List.844.0.html** è presente una lunga lista di tutte le GPU per notebook attualmente in commercio, corredata di benchmark nel caso dei modelli più famosi. Il sito raggruppa le GPU in 6 classi di potenza crescente, inserendo la 8200M nei pressi dei Radeon Mobility 4200 e subito al di sotto delle 9400M che animano le piattaforme Ion. Per quanto riguarda il problema del DVD-RW non risulta chiaro, dalla tua lettera, se si tratti di un semplice mancato avvio dell'autoplay, o se i supporti vengano ignorati nella loro interezza. Nel primo caso, è sufficiente raggiungere **Risorse del computer**, selezionare con il tasto destro l'unità ottica e scegliere l'opzione **Proprietà**, prima di mettere il segno di spunta alla voce apposita. Se il lettore si rifiuta di leggere del tutto i supporti, invece, dovresti prima provare a cambiarne la lettera identificativa passando dalla sezione **Gestione dischi** del **Pannello di controllo** (in modo da aggirare un noto bug del secondo Service Pack per XP) e poi aggiornarne il firmware, cercando tra i file di supporto forniti dal produttore del notebook.



Mantelli tecnologici e cartacce volanti abbelliscono *Arkham Asylum*, ma mettono a dura prova la GPU.

RALLENTAMENTI ENERGETICI



Il PC della mia ragazza, basato su Athlon 64 X2 5000+, 1 GB di RAM e Radeon 4650, è afflitto da continui rallentamenti dei giochi, che partono fluidamente per poi crollare dopo una ventina di secondi. Ho provato a sostituire la RAM con 2 GB di Corsair in mio possesso, ma non è cambiato nulla.

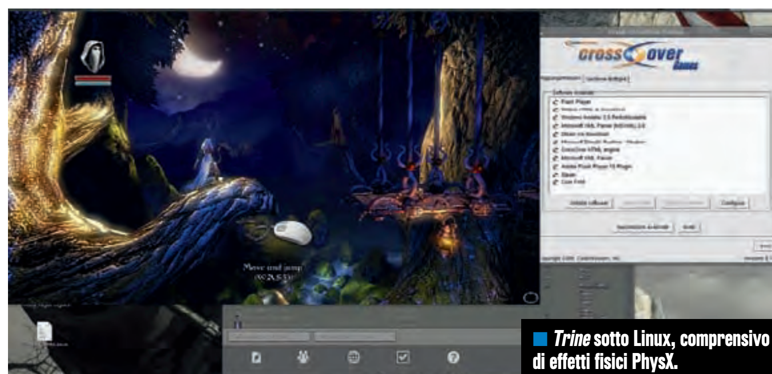
Michele



Nella tua lettera hai specificato che la motherboard presente nel case è una Asus M2N-VM, un modello famigerato per le fluttuanti prestazioni nei giochi. Il problema risiede nel comparto di alimentazione della CPU, che non riesce ad andare oltre gli 89 watt e, anzi, mostra molte incertezze anche solo avvicinandosi a questo valore. C'è, quindi, l'eventualità che il processore 5000+ da te posseduto sia uno dei primi modelli, basati su core Windsor, e consumi

Solo per esperti Le tante vie del pinguino

Sul numero 164 di GMC abbiamo suggerito ai giocatori di sperimentare Wine, l'applicazione capace di rendere compatibili con Linux alcuni dei più popolari giochi per Windows. Tale suggerimento ha scatenato la curiosità di molti lettori, felici per il corretto funzionamento di *World of Warcraft* e frustrati dall'impossibilità di giocare a gran parte dei titoli meno famosi. In realtà, l'emulazione delle DirectX all'interno di Linux è lontana dal poter dirsi perfetta, ma non passa solo attraverso il programma Wine. I videogiocatori appassionati del sistema operativo open source più famoso del mondo hanno due vie di emulazione alternative, chiamate CrossOver e Cedega. I programmi condividono molte cose: sono entrambi a pagamento, ma offrono un periodo di prova utile a verificare il comportamento dei giochi che più ci interessano, condividono un sistema d'installazione praticamente automatizzato (che non richiede complicati interventi nel terminale del sistema operativo), e sono nati per assicurare il corretto funzionamento di applicazioni da ufficio, specializzandosi solo in un secondo tempo nei giochi.


Trine sotto Linux, comprensivo di effetti fisici PhysX.

Scaricando i pacchetti dedicati alle diverse distribuzioni dai siti **www.codeweavers.com/products/cxlinux** e **www.cedega.com**, la creazione di un ambiente d'installazione per i giochi di Windows richiede solo pochi clic sul tasto avanti, utili a installare le DirectX e tutto il software accessorio necessario. Nelle nostre prove, CrossOver ha dato i migliori risultati con Steam, permettendoci di giocare a *Left 4 Dead 2*, *Team Fortress 2* ed *ETQW* con una perdita prestazionale, rispetto all'esecuzione nativa all'interno di Windows, quantificabile in circa il 30%. Cedega, invece, ha prodotto i migliori risultati con *Spore*, *F.E.A.R. 2*, *Call of Duty 4* e *Borderlands*, ma come il rivale ha fallito nell'esecuzione di titoli importanti quali *Modern Warfare 2* e *GTA IV*. Entrambi i programmi non possono, insomma, soddisfare le esigenze dei giocatori che intendano spaziare senza limiti tra tutti i generi, ma riescono a eseguire senza complicazioni molti titoli utili ad addolcire l'attesa che da troppo tempo ci distanzia dall'arrivo di giochi pensati apposta per Linux.

esattamente questo quantitativo di energia, rallentando nei momenti di maggior carico computazionale. Un altro motivo per cui la CPU potrebbe rallentare è dato da un bug nel sistema di rilevazione delle temperature, scomparso però nelle versioni più recenti del BIOS. Non ti rimane che verificare la natura della CPU utilizzando CPU-Z (**www.cpuid.com/cpuz.php**) ed eventualmente sostituire il processore con un modello più recente. Per evitare ulteriori complicazioni, ti consiglio di puntare sull'Athlon X2 5050e, il più veloce dual core da 45 watt compatibile con la tua scheda madre. I suoi ridotti consumi verrebbero sostenuti senza sforzo dalla motherboard, mentre la sua potenza di calcolo risulterebbe adeguata alle prestazioni del Radeon 4650. In alternativa, se vuoi imbarcarti in un upgrade più lungimirante, potresti cambiare motherboard in favore di una Asus M3N78-AM, che accoglierebbe senza problemi la tua CPU attuale ed è pronta a far funzionare anche i più bollenti Phenom X4 3,2 GHz.



Se la protezione del Wi-Fi viene bucata Una semplice selezione degli indirizzi MAC provvederà ad allontanare i clandestini.

CLANDESTINO WIRELESS



Nella mia casa su due piani, i quattro componenti della famiglia possiedono altrettanti PC, spesso usati per sfidarsi a *Command & Conquer*. Per migliorare la ricezione, ho recentemente acquistato un router-modem munito di 802.11n, su cui ho attivato una protezione WPA. Da alcuni giorni, però, assisto a rallentamenti inspiegabili durante la navigazione, come se qualcuno stesse scaricando grandi quantità di dati. Ho letto che la protezione WPA può essere "bucata". Come faccio a scoprire se è il mio caso?

Marco L.



Nel software di configurazione di tutti i router (solitamente accessibile navigando con il browser verso l'indirizzo 192.168.0.1 o 192.168.0.0) esiste una sezione, dedicata alla rete Wi-Fi, che elenca tutti gli utenti collegati. Grazie a tale tabella, potrai scoprire facilmente se, oltre ai PC casalinghi, qualche intruso sta sfruttando la tua connessione ADSL. Nel caso, la soluzione più rapida consiste nel cambiare chiave di accesso e passare allo standard di protezione WPA2, decisamente più difficile da crackare. Esiste, poi, una protezione alternativa particolarmente adatta agli ambienti casalinghi, dove raramente si collegano PC aggiuntivi. Questa consiste nell'istruire il router a dare accesso solo a determinate schede di rete, riconoscibili grazie al MAC adress, ovvero l'indirizzo fisico che distingue ogni esemplare di scheda Wi-Fi o Ethernet esistente. Per conoscere il MAC address (noto, in italiano, con il termine Indirizzo Fisico) non devi fare altro che aprire la console di Windows (il Prompt dei comandi, in Accessori) e scrivere ipconfig /all. Nel software di gestione del router troverai certamente una sezione chiamata MAC Adress filter, che ti permetterà di inserire gli indirizzi fisici dei PC che vuoi far navigare, negando l'accesso a tutti gli altri. Una volta effettuata tale operazione, potresti perfino disattivare la protezione WPA, che comunque non crea nessuna incompatibilità con il filtraggio degli indirizzi. Questi ultimi sono facilmente riconoscibili perché iniziano sempre con il valore 00, seguito da 5 valori esadecimali divisi da un trattino.



SOS Rapido Risposte brevi

D Possiedo un Intel Core 2 E7300 con 2 GB di RAM e una Gainward 9500 GT che, saltuariamente, mi mostra lo schermo blu, riavviandosi automaticamente. La cosa avviene in modo irregolare, mentre gioco o mentre sto semplicemente leggendo la posta.

Paul

R Ad accompagnare la tua mail sono un paio di foto del subdolo schermo blu, che in un'occasione mostra il significativo messaggio **NV4disp**. Questo ci suggerisce che il problema è legato alla VGA, munita di driver poco aggiornati o difettosa sul piano dell'hardware. Purtroppo, non hai specificato la versione dei ForceWare da te posseduta, né il modello di scheda madre presente nel case, quindi non posso che suggerirti genericamente di aggiornare i driver video (**www.nvidia.com**), quelli del chipset (all'indirizzo **http://tinyurl.com/yelzeo4** è possibile scaricare i più recenti per le piattaforme Intel) e le DirectX (**www.gamesforwindows.com**), sebbene queste ultime non siano responsabili dei crash avvenuti mentre consultavi la posta. Se il problema persiste, non rimane che provare a cambiare VGA, verificandone il funzionamento su un diverso PC.

D La mia nuova Palit GTX 260 core 216 overclockata si pianta quando faccio partire qualsiasi gioco, da *The Witcher* a *Chess Titans*. Ho installato tutti gli ultimi driver, compresi quelli per la P5N-T Deluxe. Nell'utilizzo normale di Windows 7 64 bit, invece, non ci sono problemi.

Giuseppe

R I ForceWare 192.61 hanno una nota incompatibilità con l'overclock, tanto da rendere inutili gli interventi effettuati con programmi quali RivaTuner. È improbabile che la tua Palit soffra del medesimo problema, essendo munita di un BIOS che, di fabbrica, spinge la GPU a 625 MHz. A scanso di equivoci, però, ti consiglio di scaricare i ForceWare 196.34 beta, o una delle versioni successive che sicuramente saranno disponibili nel momento in cui leggerai queste righe. Se il problema dovesse persistere, ti consiglio di tenere sott'occhio le temperature della scheda, utilizzando l'utility System Tools disponibile all'indirizzo: **www.nvidia.com/object/nvidia_system_tools_6.05.html**. Se la GPU supera o si avvicina ai 100 gradi, ti ritrovi sicuramente con una scheda dotata di dissipatore mal-funzionante, che andrebbe sostituito usufruendo della garanzia del prodotto.



Elevare il livello di dettaglio, nell'Africa di *Far Cry 2*, può portare a una seria siccità.

D Ti pongo una domanda apparentemente futile. Possiedo uno splendido case CoolerMaster Cosmos Pure, un set tastiera/mouse prodotti da Roccat, un Monitor LG M227WD. A caratterizzare tutto l'insieme è il colore nero, tanto che l'unica stonatura sulla mia scrivania è il bianco joypad Xbox 360. Purtroppo, la versione nera del prodotto è esclusivamente wireless, e detesto qualsiasi cosa possa scaricarsi nel bel mezzo della partita. Esiste una versione del joypad Microsoft nera e munita di USB?

Antonio

R Il design della periferica in questione è stato riprodotto su un numero elevato di prodotti per PC. Questi ultimi, però, hanno il difetto di non usare il driver Xinput standard di Microsoft, complicando le cose in fase di configurazione dei giochi, soprattutto quando si cerca di sfruttare il Force Feedback. In alternativa, puoi cercare tra le tante proposte di Mad Catz (**www.madcatz.com**), che vanta una gamma di joypad per 360 modellata sulle grafiche di giochi. Nel momento in cui leggi queste righe potrebbe poi essersi tramutato in realtà il Razer Onza, un joypad per 360 caratterizzato da funzionalità interessanti, quali pulsanti addizionali programmabili, un D-pad rivisitato e leve analogiche dalla resistenza personalizzabile.



L'Onza vuole far scoprire la qualità Razer a chi gioca su console, ma è utilizzabile anche su PC.

D La finestra di Steam mi mostra solo pulsanti e menu privi di testo.

Gius

R Di solito, l'anomalia è prodotta da una corruzione del file **winui.cfg**, presente nella cartella **Programmi\Steam\SteamApps**. Una semplice rimozione del file, mentre Steam non è in esecuzione, dovrebbe far ricomparire i caratteri. Se il problema persiste, puoi provare a scaricare i font utilizzati dal programma raggiungendo l'indirizzo **https://support.steampowered.com/downloads/1974-YFKL-4947/SteamFonts.zip**. Una volta raggiunta la sezione **Caratteri** del **Pannello di controllo**, potrai sfruttare l'opzione **Installa nuovo carattere** per mostrare al sistema il pacchetto da te decompresso, ripristinando il funzionamento dell'applicazione di Valve al successivo riavvio del PC.

D La mia avventura in *Far Cry 2* è caratterizzata dalla siccità. Quando mi trovo nei pressi di fiumi o ruscelli, infatti, non vedo l'acqua, ma solo grossi buchi nel terreno.

Rieper89

R Il problema riguarda i possessori di GeForce della serie 8000 che attivano, nel menu delle impostazioni grafiche del gioco, il livello geometrico più elevato. Impostando questa voce su un valore medio, l'acqua torna a scorrere nel letto di fiumi e ruscelli, anche lasciando le altre impostazioni visive al massimo. NVIDIA è a conoscenza del problema, che verrà risolto in una futura versione dei ForceWare o collaborando con Ubisoft per creare una apposita patch.



le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu Ray. Tutti i Blu Ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Buscarsi il raffreddore proprio nei giorni di chiusura e sottostare ai salutari aerosol propinatigli da Raffaello.
Gioco Preferito: *Race On*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Prescrivere cure alternative per riportare in forma il povero Alberto. A metà tra il dottor House e Barney Gumble.
Gioco Preferito: *Torchlight*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Assicurarsi che Alberto segua alla lettera la posologia di tutti i medicinali sul mercato.
Gioco Preferito: *Hitman in Roaming*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Ancora tuona il cannone

I maestri indiscussi del genere strategico trasformano in gioco un'altra bella pagina di storia militare.

DOPO una lunga attesa, Creative Assembly ha finalmente aggiunto una delle gemme più prestigiose alla sua corona (una corona imperiale) di successi.

Siamo certi che *Napoleon: Total War* realizzerà molti sogni proibiti degli appassionati di giochi strategici e vi basta girare pagina per addentrarvi, accompagnati dal nostro grognard Vincenzo Beretta, tra le luci (e qualche ombra) del titolo dedicato all'Imperatore dei francesi. Come vedrete dalle immagini, i campi di battaglia che segnarono l'ascesa e la caduta di Bonaparte sono più vivi che mai: assistere alle manovre delle armate (e delle flotte), ai martellamenti dell'artiglieria, alle cariche, è uno spettacolo che unisce il gusto di un bel film in costume al fascino mai sopito delle guerre combattute sul pavimento di casa (o nella vasca da bagno), quando schieramenti di coraggiosi soldatini (o flottiglie di improbabili velieri) si affrontavano per la nostra gloria. Alla dimensione tattica, come ben ci ha insegnato la serie *Total War*, si aggiunge poi quella strategica. In pratica, oggi il tappeto della sala e domani il Mondo: un'emozione impagabile e dagli effetti, fortunatamente, incruenti.

Quanto a emozioni, tenetevene un po' di riserva per affrontare *BioShock 2*. Il nuovo biglietto per gli abissi di follia di Rapture vale il suo prezzo fino all'ultimo centesimo. Le iniziali perplessità che avevano accompagnato l'annuncio di un seguito tanto difficile da realizzare, sono state spazzate via con la forza di una trivella. Gli equilibri sono lievemente mutati, ma la carica di adrenalina è quella assicurata da uno sparatutto in prima persona di razza, con tanto di trama suggestiva. E di adrenalina ne scorrerà a fiumi anche in *Aliens vs Predator*, altro gradito ritorno sui nostri monitor. A chi gioca da qualche tempo, basteranno pochi minuti per sentirsi nuovamente a proprio agio nei panni del marine coloniale, dello spietato Alien e in quelli del poderoso Predator.
Chi, invece, vuole confrontarsi per la prima volta con questa cruenta lotta per la sopravvivenza, scoprirà il fascino di un FPS a tinte thriller che, nella sua più recente incarnazione, ha spostato l'attenzione sugli scontri, piuttosto che su tensione e paura. Un po' com'era accaduto tra "Alien" di Ridley Scott (1979) e "Aliens – Scontro Finale" diretto da James Cameron (1986), un vero e proprio film di guerra.

Ma lo spazio non è popolato solo da xenomorfi o cacciatori extraterrestri, come ci insegna la serie fantascientifica iniziata negli Anni '60 da Gene Roddenberry, e *Star Trek Online* è lì a dimostrarlo. Il MMORPG di Cryptic Studios (gli stessi di *City of Heroes*, *City of Villains* e del recente *Champions Online*) attende tutti gli zelanti cadetti della Flotta Stellare e offre loro la poltrona più ambita: quella del comando di un'astronave diretta all'esplorazione di "strani, nuovi mondi". Sarà vera gloria? Non vogliamo rubarvi altro tempo e vi esortiamo a scoprirlo passando ai motori Warp, per raggiungere la nostra prova a pagina 88. Lunga vita e prosperità.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Napoleon: Total War 68
BioShock 2 76
Aliens vs Predator 82
Star Trek Online 88
The Void 92
Race On 94
Europa Universalis III
Heir to the Throne 97
Altitude 98
Venetica 99
Zombie Driver 100
Twin Sector 101
Vancouver 2010 102
Alice in Wonderland 103

BUDGET

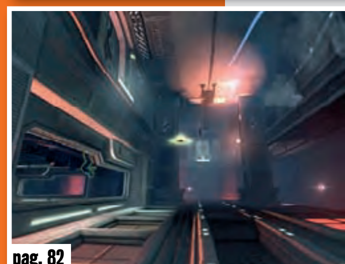
Robin Hood 105
Disciples II Anthology 105

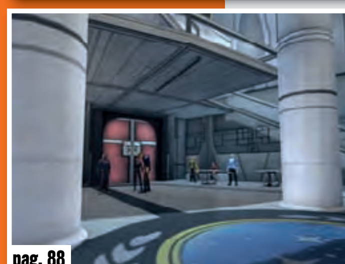


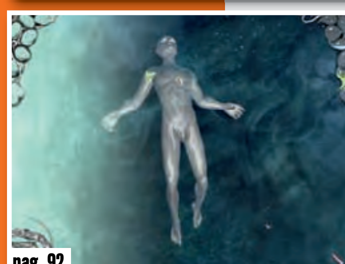
pag. 68



pag. 76


pag. 82


pag. 88


pag. 92


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Armored Princess*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Proseguire senza requie nell'opera di educazione degli avversari multiplayer d'Oltralpe. È una specie di missione!
Gioco Preferito: *FIFA 10*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*


FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Affrontare i traslochi vestito da Big Daddy, mentre risponde alle mail che gli chiedono la consegna degli articoli.
Gioco Preferito: *Bioshock 2*


CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Solium Infernum*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*



■ Il tutorial strategico inizia con la partenza di Napoleone dalla Corsica, e ne segue i primi anni nella carriera militare.





■ Il livello di dettaglio dei vascelli include gli omini che combattono sui ponti.

GENERE: STRATEGIA

NAPOLEON: TOTAL WAR

Con le campagne di Napoleone, Creative Assembly giunge alla fine di un lungo cammino.

IN ITALIANO

Napoleon: Total War **è distribuito nel nostro paese da Halifax tradotto in italiano per quanto riguarda: confezione, manuale, testi a schermo e doppiaggio. A non essere doppiate sono, naturalmente, le "grida" delle varie unità, che rimangono nella lingua originale. Fortunatamente per i soldati italiani presenti nel gioco (del Regno di Savoia, per esempio), gli sviluppatori si sono rivolti a doppiatori del nostro Paese.**



LA serie di giochi strategici *Total War*, di Creative Assembly, è con noi da esattamente dieci anni; da quando, nell'estate del 2000, *Shogun: Total War* ci portò nel mondo distante nel tempo e nello spazio del Giappone feudale, e delle sanguinose lotte intestine che ne accompagnarono la trasformazione in nazione moderna.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

In questa decade, come un caro amico che ogni tanto torna a farci visita, i titoli e le espansioni della serie ci hanno condotto nel Medioevo (due volte), nell'era della Roma repubblicana e in quella delle successive invasioni barbariche, accanto ad Alessandro Magno nelle sue campagne e, di recente, nell'epoca del colonialismo e delle grandi scoperte scientifiche.

C'è, però, una domanda che, fin dagli albori, gli appassionati di Storia e strategia, intuendo le potenzialità insite nella giocabilità unica di questa linea di strategici, si sono posti incessantemente: "Quando vedremo un gioco della serie ambientato nel più affascinante periodo militare dell'Epoca Moderna? In sintesi, arriveranno mai Napoleone e i suoi eserciti a scatenare la guerra totale sui verdi campi d'Europa?" *Empire*, con la sua ambientazione nell'età dei moschetti e della polvere da sparo, e una data di conclusione della grande campagna situata pressoché a ridosso dell'avvento dell'inimitabile generale corso, indicava in modo titillante che si era ormai a un passo dal "Graal" di *Total War*. Oggi, che *Napoleon* è finalmente sui nostri dischi fissi, possiamo dire che gli sforzi di una decade si sono compiuti. Degnamente? È quanto stiamo per scoprire.

ORIZZONTI EUROPEI...

Napoleon: Total War copre il periodo dal 1778, quando Napoleone lasciò la natia Corsica, al 1815, fatale anno in

> "La I.A. strategica e quella tattica sono migliorate rispetto a *Empire*"

cui la sconfitta a Waterloo ne segnò il definitivo tramonto.
Si tratta di un periodo di tempo assai compresso rispetto alla media dei giochi di *Total War*, che, normalmente, nelle loro cavalcate attraverso la Storia abbracciano interi secoli. *Napoleon* utilizza, come vedremo, diverse particolarità per rappresentare questi cruciali anni in modo dinamico, corposo e interessante.

La struttura di base del gioco rimane quella classica della serie, ed è divisa in due componenti: una strategica e una tattica. La prima vede il giocatore alla

CAMPAGNE E BATTAGLIE

Napoleon: Total War, a differenza di *Empire*, è centrato su una figura storica ben precisa. Questo si traduce in tre campagne a obiettivi giocabili, in modalità singola, solo dalla parte dei francesi.
La prima, che dura due anni, vede Napoleone alla conquista del Nord Italia (è proprio a casa nostra!), nel tentativo di aprire la strada a sud verso Vienna e l'Austria. La campagna dura due anni (48 turni) e non è particolarmente difficile, anche se è impossibile conquistare tutte le "province" e sarà necessaria un po' di sana diplomazia per non finire accerchiati dai nemici. La seconda campagna dura anch'essa due anni ed è ambientata in Egitto. Napoleone partì alla volta del Nord Africa con l'ambizione di raggiungere l'India (dominio inglese) via terra, ma la marina di Sua Maestà affondò la flotta francese nella baia di Aboukir isolandolo dalla madrepatria. Nella campagna avrete modo di fare meglio di Napoleone, e conquistare addirittura la Siria. La difficoltà qui è legata al fatto che, essendo lontani dalla patria, è necessario salvaguardare al massimo le poche unità francesi a disposizione, usando quelle indigene per fare numero. L'ultima campagna è quella Imperiale, e si gioca su una mappa dell'Europa "ingrandita" rispetto a quella di *Empire*, ovvero con molte più province e città da conquistare. Dura sette anni (168 turni, quasi come i 200 e rotti di *Empire*) e vede la Francia contro tutti. In alternativa, è possibile scegliere una delle Campagne della Coalizione, che presentano lo stesso periodo dal punto di vista di Austria, Gran Bretagna, Prussia e Russia. Infine, gli scenari includono Lodi (1796), Arcole (1796), la battaglia delle Piramidi (1798), Austerlitz (1805), Borodino (1812), Dresda (1813), Ligny (1815) e Waterloo (1815).
In aggiunta, troviamo le battaglie navali del Nilo (1798) e di Trafalgar (1805). A completare il tutto c'è un generatore di scenari in cui scegliere una mappa e "acquistare" due eserciti partendo da un ammontare fissato di punti, oppure lasciare fare tutto al computer.



ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Napoleon: Total War non richiede un processore multi-core, ma la sua presenza sul PC è caldamente consigliata. La differenza in fluidità grafica tra un sistema con processore singolo e uno con multiprocessore è assai sensibile. Noi lo abbiamo testato su un PC di media potenza, munito di un Intel Core 2 Quad 6600 a 2,4 GHz, scheda grafica NVIDIA 8800GT con 512 MB RAM e 2 GB RAM di sistema. Su questa configurazione, il gioco, provato al massimo livello di dettaglio e con l'enorme battaglia di Waterloo, ci ha dato tra i 15 e in 25 fotogrammi al secondo a 1920x1200 di risoluzione. Pur non raggiungendo il tetto ideale dei 30 FPS, dobbiamo dire che tale fluidità è risultata più che accettabile, almeno per noi, in uno strategico come *Napoleon*.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

I generali sono caratterizzati da "tratti" che definiscono i loro pregi e difetti sia tattici, sia strategici.

Come per le unità terrestri, ogni classe di nave ha la sua scheda che ne riassume le caratteristiche.

EDIZIONE IMPERIALE

Napoleon: Total War è disponibile in due edizioni, una standard e una "Imperiale". Inoltre, può essere acquistato in versione confezionata oppure via download digitale da Steam (**http://store.steampowered.com**). Ci sono importanti differenze tra tali versioni, soprattutto per quanto riguarda le unità che possono essere schierate. Entrambe le edizioni in scatola contengono il pack Reggimenti d'Elite, assente da Steam, che comprende il 5° Reggimento Ussari (Francia), gli Ussari di Pavlograd (Russia), il 47° Reggimento Ceco (Austria), l'88° "Ranger del Connaugth" (Gran Bretagna) e l'8° Life Regiment (Prussia). In più, nella scatola dell'edizione Imperiale troverete un poster formato A3 sulla vita e le guerre di Napoleone. Infine, presenti solo nell'edizione Imperiale (sia confezionata, sia in download digitale), ci sono gli Eroi delle Guerre Napoleoniche: il 7° Lancieri (Francia), gli Ulani Brandeburghesi (Prussia), il 1° Ussari (Austria), il 15° Ussari (Gran Bretagna), il 1° Battaglione Granatieri della Prussia Orientale (Prussia), il 6° Reggimento Fanteria Leggera (Francia), il 17° Reggimento Cacciatori (Russia), il 1° Reggimento Imperiale (Austria), i Moschettieri di Mosca (Russia) e il 18° Reggimento di Fanteria di Linea "The Brave" (Francia). Per essere chiari, per avere proprio tutto è necessario acquistare l'edizione Imperiale *confezionata*.

PROTEZIONE

Come accadeva in *Empire: Total War*, anche *Napoleon* utilizza la struttura di Steam, quindi va validato online prima di poter essere lanciato. Dopodiché, sarete liberi di settare Steam su "offline" e non dovrete più connettervi. Ricordiamo che molti giocatori, all'uscita di *Empire*, acquistarono la scatola nei negozi, inserirono il DVD e il codice sotto Steam, e poi, a causa delle patch pubblicate subito dopo il debutto del gioco, furono obbligati a scaricare aggiornamenti decisamente corposi. Ci auguriamo che non accada lo stesso con *Napoleon: Total War*.

guida di uno degli imperi dell'epoca, su una mappa che rappresenta l'intera Europa (o, in alcune campagne minori, parte di essa o di certi territori d'oltremare, come l'Egitto). In questa fase, si è chiamati a gestire ogni aspetto politico, diplomatico, economico e scientifico della nazione sotto il proprio comando. La mappa è divisa in regioni, ognuna caratterizzata da un tipo di terreno, da eventuali risorse naturali, da una capitale provinciale e da altri elementi culturali (come la nazionalità originale dei suoi abitanti, elemento importante che può condurre a rivolte nei territori occupati).

Le città rappresentano i cuori pulsanti dell'impero. Dal punto di vista prettamente militare è in esse che vengono reclutate le truppe e le unità navali che formano l'ossatura militare della nazione. Ma, soprattutto, è attraverso i centri abitati che possiamo crescere economicamente e tecnologicamente. Questi garantiscono un gettito fiscale (espresso in monete





Il commercio di beni con nazioni alleate e neutrali è fondamentale per la prosperità di un impero.

ACHIEVEMENT

Napoleon: Total War **permette di sbloccare complessivamente 68 Achievement su Steam. Essi includono riconoscimenti per la "fedeltà" (uno viene sbloccato dopo 50 ore di gioco), per il merito (aver catturato dieci regioni) e perfino per conseguimenti bizzarri – come la "Poltrona Confortevole di Bronzo", assegnata a chi vince una campagna lasciando la risoluzione di tutte le battaglie al computer.**

CANNONATE DA ORBI

Napoleone nacque, militarmente parlando, come comandante d'artiglieria, e gli storici concordano su come buona parte delle sue fortune sia derivata dall'abilità con cui seppe usare tatticamente quest'arma sul campo di battaglia (muovendola e riposizionandola rapidamente in base alla situazione, invece che impiegandola staticamente com'era d'uso). *Napoleon*, probabilmente di conseguenza, dedica particolare attenzione ai cannoni. Innanzitutto, occorre ricordare come siamo, tecnologicamente parlando, alla fine dei progressi visti in *Empire*, quindi le batterie da campo sono un'arma particolarmente devastante. Inoltre, è stata introdotta la possibilità di effettuare un "fuoco di sbarramento" particolarmente rapido e concentrato, pagando tale scelta con la necessità di lasciare raffreddare le canne dei cannoni per un certo tempo prima di poterle utilizzare di nuovo. Detto questo, l'artiglieria nella versione 1.0 di *Napoleon* ci è parsa eccessivamente potente rispetto alla sua controparte storica, soprattutto nei tiri a lunga distanza (non è realistico che una casa venga distrutta da palle di cannone giunte al limite del loro raggio) e speriamo che tale caratteristica venga attenuata in uno dei primi aggiornamenti.



Le scene di combattimento viste a distanza ravvicinata ricordano dei quadri storici.



"Potremo gestire le truppe nemiche negli scontri tattici di un altro"

d'oro) che può quindi essere investito nel reclutamento di eserciti e nella costruzione di edifici e infrastrutture (nonché, talvolta, in diplomazia per "oliare gli ingranaggi"). Gli edifici possono essere civili o militari, e determinano in cosa ogni regione è in grado di contribuire al nostro impero. Per esempio, la presenza di una magistratura aumenta le entrate delle tasse, diminuisce le possibilità di rivolta e permette di reclutare la milizia – un'unità debole, ma utile per la difesa e il controllo della popolazione. A sua volta, una fonderia di cannoni permette di costruire pezzi d'artiglieria, e così via.

A rendere ancora più interessante il controllo di certe regioni non è solo la loro posizione strategica, ma sono anche risorse naturali particolari, capaci di aiutare nel commercio e nella guerra.

Un esempio peculiare sono i cavalli: le unità di cavalleria, malgrado le armi da fuoco dominassero sempre più il campo di battaglia, erano ancora tra le più potenti, e solo la quantità di cavalli disponibili a ogni nazione (nonché la qualità della loro razza) ne limitava il reclutamento. Tale interessante problematica storica è così riflessa anche nel gioco, con il possesso di regioni ricche di stalloni che garantisce bonus nell'acquisto di unità di cavalleggeri. L'inevitabile componente diplomatica è gestita attraverso un'apposita schermata. È possibile contattare le altre nazioni, maggiori e minori, in ogni momento (senza, quindi, inviare agenti nelle loro terre) e stipulare con loro trattati commerciali, alleanze, richieste d'accesso militare e altro. Malgrado ciò, è bene sottolineare che le campagne di *Napoleon* "forzano" in certo qual modo gli eventi storici, con la Francia e i suoi alleati secondari che provano a spadroneggiare e tutti gli altri che tentano di mettersi d'accordo.

Il risultato è che, il più delle volte, malgrado agonizzanti sforzi diplomatici, il temuto "La nazione XY si è stufata e dichiara guerra!" esplode sullo schermo come un fulmine a ciel sereno.
A incanalare ancora di più il corso degli eventi ci sono le missioni assegnate a intervalli in cambio di premi (come oro o unità gratis). È ovvio che, quando tali missioni iniziano a includere obiettivi del calibro di "Conquista l'Austria!", si può fare una croce sul libero arbitrio.



Le informazioni su ogni città sono riassunte in un pannello apposito: tassazione, livello di malcontento e così via.











IL LUME DELLA RAGIONE



Tra gli edifici che possiamo costruire nelle città, ci sono le accademie di ricerca scientifica, che consentono alle nazioni di progredire tecnologicamente. L'albero di ricerca è più "compresso" rispetto a *Empire*, dal momento che gli anni coperti dal gioco sono di meno, ma è comunque ancora possibile fare la differenza sia economicamente, sia sul campo di battaglia, grazie alle scoperte giuste. La ricerca può avvenire nei settori civile, militare e industriale, e sblocca, tra le altre cose, nuovi edifici, unità, formazioni speciali per le stesse e così via. Altre tecnologie aumentano il gettito fiscale o diminuiscono i costi fissi di mantenimento per particolari tipi di unità. Il progresso tecnologico costa denaro e il numero di ricerche conducibili simultaneamente è pari a quello delle accademie scientifiche presenti nell'impero.

Si tratta del modello già utilizzato da *Empire* per ricostruire la rivoluzione americana del 1776 (anche se in *Napoleon* le campagne sono molto più lunghe, profonde ed elaborate), e mentre alcuni troveranno la verosimiglianza storica uno dei punti di forza del gioco, altri potranno rimpiangere il "tutto può succedere" di *Medieval II*.

La campagna di *Napoleon* si svolge a turni, con le fazioni che compiono le proprie mosse una dopo l'altra. Ogni turno simula due settimane: un periodo breve per la serie, ma essenziale per riprodurre l'incalzante susseguirsi degli eventi che caratterizzò questo periodo. Le armate e le flotte si muovono sulla mappa strategica con un raggio d'azione pari all'unità più lenta nella formazione e possono combinarsi o dividersi a piacimento, con un limite di venti unità per armata. Ognuna di esse, inoltre, esercita una "zona di controllo" intorno a sé, che costringe gli avversari a interrompere il loro movimento. L'Intelligenza Artificiale strategica è decisamente migliorata, e il computer tende a evitare dispersioni eccessive di forze. Inoltre, ha la capacità di percepire e sfruttare le debolezze nello schieramento strategico avversario, e di occupare con movimenti fulminei aree cruciali lasciate ingenuamente sguarnite – talvolta, con la conseguente interruzione delle linee di rifornimento nemiche. Paradossalmente, il difetto che ci ha maggiormente colpito è che la I.A., in alcuni casi, valuta più la bontà di una mossa in senso generale, che il fatto di essere effettivamente in possesso delle forze per eseguirla, e non esita a "tagliare fuori" un esercito nemico con forze pari a un decimo di quelle avversarie. Si tratta, comunque, sempre di manovre fastidiose che conducono a confusione e ritardi nei nostri ranghi, e che a volte, invece, colpiscono duro e fanno male.

Quando due armate o flotte avversarie s'incontrano, o quando un'armata attacca una città ponendola sotto assedio, si accende la possibilità di un combattimento. Se le probabilità di vittoria, vista la forza del nemico, appaiono decisamente sfavorevoli, si è liberi di optare per una prudente ritirata preventiva (che sarà riflessa anche sulla mappa strategica). Altrimenti, ci sarà un ingaggio. In tal caso, lo scontro può essere risolto in due modi: lasciando che sia il computer a determinare il vincitore e le perdite dei due eserciti, oppure caricando la mappa del terreno di battaglia e passando ai fatti sul campo.

... E CAMPI INSANGUINATI

Le battaglie tattiche si svolgono su mappe che rappresentano la zona in cui gli eserciti si scontrano (o un tratto di mare, nel caso degli scontri navali). Le due parti, inizialmente, schierano le proprie forze entro un'area delimitata; l'armata comandata dal generale di qualità inferiore si posiziona per prima: in questo modo, gli altri potranno piazzare le truppe dopo aver osservato gli avversari.

Lo scontro si svolge in tempo reale, ma possiamo accelerarlo, rallentarlo o metterlo in pausa, mantenendo sempre la facoltà di impartire gli ordini. Questi includono movimento, fuoco, assalto, cambio di formazione per la singola unità

IMPERI IN GUERRA

Le fazioni disponibili per le partite multiplayer dipendono dalla campagna. Austria e Francia per la Campagna d'Italia; Francia e gli Ottomani nella Campagna d'Egitto; Francia, Prussia, Austria, Gran Bretagna e Russia nelle Grande Campagna (1805-1812). Inoltre, negli scenari creati con l'editor si potranno controllare le truppe di Prussia, Austria, Francia, Gran Bretagna, Russia, Impero Ottomano, Danimarca, Spagna, Portogallo, Olanda e Svezia.





L'area di spostamento delle armate e degli agenti sulla mappa strategica è indicata in azzurro.



Una violenta carica di cavalleria sferrata al momento opportuno può demoralizzare l'intera linea avversaria.

IL BASTONE DEL COMANDO

Ogni generale, oltre a qualità a lui peculiari, è caratterizzato da una diversa abilità di comando. Questa aumenta il morale delle truppe che gli stanno accanto e gli permette di utilizzare comandi particolari, come richiami per tenere in linea le unità che si stanno sbandando o temporanei aumenti al morale. Il raggio d'azione entro cui può esercitare questo talento è limitato, ed è evidenziato da un cerchio che appare sul campo di battaglia quando clicchiamo su un'unità che contiene un generale. Nelle partite multiplayer, i generali possono essere "acquistati" come le altre unità, e hanno un costo variabile in base al loro valore. Nelle campagne, la figura che rappresenta Napoleone ha una peculiarità: non viene mai "uccisa", ma solo "ferita gravemente". Se ciò accade, il condottiero deve tornare in patria per un periodo di convalescenza, e non potremmo avvalerci per un po' delle sue eccezionali abilità.

L'AQUILA E IL LEONE

Per chi fosse interessato ad approfondire il tema delle guerre napoleoniche, ma rivolgendosi ai boardgame piuttosto che ai videogiochi PC, possiamo suggerire la prossima pubblicazione del primo capitolo della serie "Battles of Napoleon" intitolato "The Eagle And The Lion". Il nuovo wargame, edito da Nexus (**www.nexusgames.com**) e distribuito da Giochi Uniti (**www.giochiuniti.it**), propone un sistema di gioco semplice, ma avvincente, offrendo la ricostruzione fedele di 10 tra le più celebri battaglie del periodo Napoleonico, da quella di Salamanca alla leggendaria campagna "dei 100 Giorni", con l'immancabile epilogo della battaglia di Waterloo. La confezione comprende, oltre al regolamento e agli scenari di gioco, anche una ricca dotazione composta da oltre duecento miniature in plastica, segnalini, mappe esagonali dettagliate e dadi. Come per la maggior parte dei wargame storici, anche "The Eagle and The Lion" è un boardgame per due partecipanti. Il gioco sarà distribuito a partire dalla prossima primavera.



(per esempio, un battaglione di fanteria può formare un "quadrato", immobile ma più idoneo a resistere alle cariche di cavalleria) e la possibilità per più unità selezionate insieme di posizionarsi e marciare automaticamente sulla base di schieramenti predefiniti (in colonna, o in linea con la cavalleria su un fianco, o su due linee con i cannoni inframmezzati alle truppe, e altri). Non tutte queste formazioni sono disponibili all'inizio, e alcune devono essere ricercate prima nelle Accademie. Muovendosi (soprattutto di corsa, e con condizioni di tempo meteorologico e terreno avverse) e combattendo, le unità si affaticano, con una proporzionale perdita della capacità offensiva.

Nell'anno trascorso dalla pubblicazione di *Empire*, Creative Assembly ha lavorato a tutto campo per migliorarne il motore di gioco, soprattutto nei due cruciali aspetti dell'Intelligenza Artificiale (il vero tallone d'Achille della versione 1.0 del precedente titolo) e dell'interfaccia utente. La seconda è molto più "pulita" e razionale, con una minimappa a due livelli di zoom che mostra non solo la posizione delle varie forze, ma altri elementi del campo di battaglia (quali i ponti) e tutti i comandi necessari alla gestione delle truppe comodamente disposti in linea, in basso sullo schermo. Le unità, ora, non solo portano stendardi di dimensioni realistiche (rispetto alle "lenzuola da stadio" di *Empire*), ma sotto ognuno di essi una barra ne evidenzia il livello di morale – permettendo di cogliere a colpo d'occhio chi sta per cedere e chi è ancora carico di grinta.

> **"Le campagne tendono a seguire un andamento storico"**

Spostare il punto di vista nell'ambiente 3D è comodo e rapido, grazie all'impiego dei tasti "WASD". Opzionalmente, si possono fare apparire sullo schermo le frecce che indicano i movimenti delle truppe, e il campo (e raggio) di tiro delle loro armi In generale, non abbiamo mai trovato problemi a orientarci e a dare comandi al nostro schieramento, grazie alche a una I.A. migliorata, che gestisce in modo rapido e pulito sia i movimenti, sia i cambi di formazione. Si trattava di due punti dolenti di *Empire*, gioco in cui uno squadrone di cavalleria poteva "impigliarsi in una casa" fino a quando il giocatore non andava personalmente a districarlo. Anche gli ordini di ritirata vengono ora prontamente eseguiti, sempre che la situazione lo consenta.

L'Intelligenza Artificiale tattica vera e propria, che gestisce l'esercito nemico in combattimento, è assai più efficiente. A essere precisi, tende ad alternare mosse brillanti con "maccheronate" incomprensibili. La cavalleria del computer, per esempio, ha una capacità notevole di sfruttare i varchi che lasciamo nel nostro schieramento; in generale, la I.A. non esita ad avventarsi ed eliminare le unità più deboli, come battaglioni isolati o demoralizzati, o batteria d'artiglieria lasciate incautamente indifese.


Ogni nazione ha un proprio governo; i ministri, muniti di vari talenti, possono essere sostituiti da eventuali altri candidati.










Alcuni scontri terminano, malgrado le astute manovre e contro-manovre, in una gigantesca mischia.


La Campagna d'Egitto ha come principali avversari gli Ottomani, con occasionali molestie inglesi.



In compenso, ha la tendenza a lanciarsi in cariche suicide contro le batterie avversarie. In più, c'è la sensazione sgradevole che in alcune battaglie il suo comportamento sia prefissato.
Per esempio, nello scenario di Arcole, i battaglioni austriaci paiono intenzionati a raggiungere l'omonima città a prescindere dalla situazione tattica, e se il giocatore francese posiziona i propri fucilieri parallelamente alla loro marcia, può effettuare una strage.

LAMPI E TUONI

Sul fronte audiovisivo, pur utilizzando lo stesso motore di *Empire*, graficamente *Napoleon* rappresenta un sensibile passo avanti. Sono stati aggiunti tocchi e pennellate un po' ovunque, come nubi di fumo più realistiche che accompagnano il tiro delle artiglierie e il fuoco dei moschetti, ed effetti simili a traccianti per palle e pallettoni (che, senza esagerare, aumentano la sensazione di pericolo per le sfortunate truppe sotto il fuoco nemico).
I paesaggi riproducono fedelmente i luoghi dove Napoleone combatté, e anche le mappe "generiche" (utilizzate quando due eserciti si incontrano in zone anonime della mappa) trasmettono le caratteristiche geografiche e architettoniche peculiari della regione.

Grazie anche a questi elementi, le battaglie ricordano sia i quadri a olio dell'epoca, sia le illustrazioni a colori di pubblicazioni storiche come i volumi editi dalla casa editrice inglese Osprey, soprattutto ai livelli di zoom più elevati. Un'eccezione alla complessiva sensazione di verosimiglianza è data dall'uso dell'opzione "profondità di campo" (che sfoca gli oggetti più distanti) durante le battaglie navali: se la attiviamo, per qualche ragione la scala dei vascelli risulta improvvisamente tutta sbagliata, ed essi assomigliano più a modellini che galleggiano in un laghetto, che a maestosi velieri.

Il sonoro è eccellente, e particolarmente impressionante è il fischiare delle pallottole accanto alle nostre "orecchie" quando posizioniamo il punto di vista vicino alle truppe. Il tuonare dei cannoni non mette dubbi sulla loro efficacia e dalle grida dei soldati al rombo degli zoccoli durante le cariche di cavalleria, la sensazione è di essere nel mezzo di un temporale di fuoco e furia (la stessa che dovevano avere i poveri fantaccini dell'epoca). *Napoleon* è il genere di gioco che ripaga della scelta di un impianto surround.

LA BATTAGLIA DELLE NAZIONI

Le più grandi novità di *Napoleon: Total War* si trovano, probabilmente, nell'ambito del multiplayer. Creative Assembly ha messo insieme un paio di idee davvero riuscite, per far sì che tale esperienza risultasse memorabile... anche nelle partite in giocatore singolo. Spiegheremo cosa ciò significhi tra qualche riga.

Innanzitutto, *Napoleon* offre la consueta possibilità di sfidarsi in Rete (o via LAN) con un altro giocatore negli scontri tattici – siano essi le battaglie storiche o quelle create con l'editor incluso. Sono disponibili tre tipi di

TEMPO PER COMBATTERE

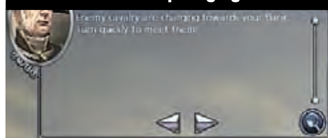
Fondamentale è il trascorrere delle stagioni, e il loro impatto sul tempo atmosferico. In base alla regione geografica e al mese avremo, infatti, condizioni più o meno avverse per gli eserciti sul campo. L'inverno può portare severe conseguenze di "attrito", ovvero di perdita di soldati anche quando non impiegati in battaglia. In una partita, abbiamo visto un'unita francese impiegata in Russia perdere i due terzi dei suoi effettivi durante i sei cruciali turni di inverno. L'impatto di questo fattore ambientale è ancora più severo ai livelli di difficoltà avanzati. Anche nelle battaglie tattiche, in base al luogo e alla stagione, troveremo condizioni di pioggia, gelo, temperature eccessive e altri fattori "stagionali" che influiranno sulle prestazioni delle truppe: dalla rapidità con cui si affaticano all'impiego delle armi da fuoco.


Prima di ogni battaglia, possiamo valutare il rapporto di forze, ritirarci, o decidere se giocarla tatticamente o lasciare la risoluzione al PC.








I paesaggi del gioco sono accuratamente modellati sulle controparti geografiche reali.



GUERRA AL COMMERCIO

Oltre alle tasse, un altro modo per racimolare soldi da spendere in ricerca scientifica, benessere intellettuale e guerre, è il commercio tra nazioni. Un trattato commerciale è un normale accordo diplomatico e, in linea generale, porta beneficio a entrambe le parti attraverso lo scambio di merci. Tale scambio, però, viene materialmente rappresentato sulla mappa da "rotte" terrestri e navali. Ciò significa che, in caso di guerra, è possibile interromperlo posizionando armate e flotte su queste rotte. Inoltre, le flotte possono direttamente effettuare blocchi navali dei porti avversari, il tutto nel tentativo di "strangolare" una nazione economicamente, prima ancora che in battaglia.


Le città conquistate possono essere razziate, oppure occupate pacificamente.

scontro: in campo aperto (con mappe da due a otto giocatori, uno o più dei quali possono essere controllati dalla I.A.), battaglia navale e assedio. In più, per la prima volta nella serie *Total War*, i giocatori possono sfidarsi in multiplayer anche nella campagna strategica. Due giocatori saranno liberi di affrontarsi in uno dei tre scenari proposti (Italia, Egitto e Dominio dell'Europa) guidando nazioni e conducendo trattative e battaglie in modo simile a quanto accade nella serie *Europa Universalis*.

L'opportunità che ci ha colpito di più è quella chiamata "drop in battle", un termine che potremmo più o meno tradurre con "battaglia aperta". Se attiva questa opzione, ed è collegato a un server esterno (come quello di Steam), il giocatore lascia che il programma "pubblichi" su tale server qualunque battaglia tattica si accenda nella sua campagna single player. Altri giocatori potranno collegarsi, vedere gli scontri in corso e decidere di partecipare a uno di essi. All'atto pratico, significa che le truppe della I.A. potranno, in qualsiasi momento, trovarsi a essere gestite da un avversario in carne e ossa – una bella sorpresa per chi contava sulle limitazioni della stessa, per ottenere la vittoria! Si tratta di un'idea così semplice e geniale che, in presenza della necessaria disponibilità di banda e collegamento, non vediamo modo più emozionante di giocare alle campagne incluse.

POLVERI BAGNATE

Malgrado tutti i miglioramenti di cui abbiamo scritto, non mancano in *Napoleon* alcuni aspetti che fanno storcere il naso, almeno nella versione iniziale.

Sul fronte del realismo, le batterie di cannoni sembrano troppo potenti; ancora più sconcertante è la rapidità con cui la fanteria riesce a spostarsi sul campo di battaglia, rivaleggiando, in mobilità, con la cavalleria e senza un adeguato riscontro nell'affaticamento! Ciò, in particolari situazioni, conduce a "rush" più appropriati a un RTS come *Command & Conquer,* che a un gioco di strategia storica.


Un pannello riassuntivo permette di scorrere rapidamente tra le nostre città e le strutture che possiamo edificarvi.








I "gentiluomini" sono agenti che possono velocizzare la ricerca scientifica, o cacciare e duellare con le spie nemiche.

Delle limitazioni delle campagne abbiamo parlato nei paragrafi a loro dedicate. Una volta di più, vale la pena di sottolineare come *Napoleon* non abbia il respiro e la vastità di *Empire*, sia per la limitazione alla sola Europa, sia per il desiderio (esplicitamente espresso) di rappresentare nel modo migliore gli eventi di un'epoca ben precisa. Forse, i modder sapranno darci scenari alternativi in cui Wellington e Grouchy combatteranno dandosi braccetto. Possiamo solo aspettare.

Parlando di *Empire*, ciò ci conduce a quello che potremmo definire il nostro principale "mugugno" (termine che usiamo perché non può dirsi una vera e propria critica): sarebbe stato bello se

"Le battaglie ricordano i quadri a olio dell'epoca"

Napoleon avesse potuto interfacciarsi con il titolo precedente, un po' come *Napoleon's Ambition* fa con *Europa Universalis III*. Questo per due ragioni. La prima sarebbe stata la possibilità di avere sul proprio hard disk un gioco che coprisse il periodo "cavalli e moschetti", nato con l'era coloniale e terminato con il Concilio di Vienna. La seconda, ancora più importante, è che *Napoleon*, grazie anche all'anno addizionale di lavoro, rappresenta l'espressione più compiuta del motore di *Empire* in termini di I.A., interfaccia e giocabilità. Ci sarebbe dunque piaciuto vedere le sue innovazioni applicate anche ai contenuti del predecessore.

Detto questo, *Napoleon: Total War* è senza dubbio un gioco che realizza il suo proposito in modo eccellente: portare un'epoca unica della storia militare sui nostri monitor, con la giocabilità altrettanto unica della serie. Un cammino di dieci anni che, per fortuna, non ha condotto a Waterloo.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Empire: Total War, Mar 09, 9
La storia militare del mondo nel periodo dei lumi e delle conquiste: il XVIII secolo dalle Americhe all'India.

Napoleon's Campaigns, Gen 08, 8
Da AGEOD, la ricostruzione strategica delle campagne di Napoleone ricreate con l'eccellente motore di *Birth of America*.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99 (Ed. standard), € 49,99 (Ed. Imperiale)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.totalwar.com/napoleon**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 20 GB HD, Internet e Steam per giocare**
- Sis. Cons. **CPU dual o quad core 2,4 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Campagne e scenari per tutte le nazioni
- Multiplayer per le campagne
- I.A. e interfaccia radicalmente migliorate

- Non molto diverso da *Empire*...
- ... Ma non si può combinare con quest'ultimo
- Qualche problema di realismo storico

***Napoleon* utilizza lo stesso motore di *Empire*, ma trae grande profitto dall'esperienza fatta con il precedente titolo. Tutto, dalla I.A. all'interfaccia grafica, è stato migliorato e rifinito per offrire la migliore esperienza "napoleonica" possibile. La degna conclusione di un lungo cammino.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
8	8	8	9	8	7

GAMES FOR WINDOWS LIVE
1000 punti
50 obiettivi
ACHIEVEMENT

■ Questa volta, il Big Daddy più forte siamo noi!

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

BIOSHOCK 2

Rispondiamo nuovamente alla chiamata di Rapture e il naufragar ci è dolce in questo mare.

IN ITALIANO

BioShock 2 **è interamente tradotto e doppiato in italiano. La traduzione, come nel primo episodio, non è esente da alcuni piccoli errori, mentre il doppiaggio è, ancora una volta, di grande qualità.**



LA storia ci ha insegnato a guardare con un po' di diffidenza ai seguiti dei titoli di successo, specie quando c'è di mezzo un cambio di sviluppatori.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Capita spesso che, dopo il successo di un prodotto, le case di produzione lo affidino a uno studio meno blasonato, ricollocando i game designer originali su nuovi progetti. Purtroppo, anche se questo procedimento è sensato e naturale, a volte è la qualità ad andarci di mezzo, e la magia che aveva reso unico un nuovo titolo svanisce in un seguito derivativo, godibile, ma non memorabile. Per questi motivi ci siamo avvicinati a *BioShock 2* con un po' di scetticismo, anche perché i lavori sul progetto sono stati curati da 2K Marin, responsabile della conversione su PlayStation 3 del primo episodio, e non da Irrational Games (gli storici studi capitanati da Ken Levine, autore di pezzi di storia come *System Shock 2*).

Come se non bastasse, il primo *BioShock* sembrava un gioco autoconclusivo, difficile da riproporre senza rovinarne l'atmosfera e annacquarne l'originalità. Anche la scelta di mettere il giocatore nei panni di un Big Daddy, in un primo momento, ci ha fatto sorgere dei dubbi su *BioShock 2*: cosa ne sarà della paura e della tensione, se siamo dei bestioni corazzati in grado di uccidere qualunque cosa si muova a Rapture? Dobbiamo ammettere, però, che una volta tanto il nostro scetticismo è stato spazzato via da un titolo che convince sin dall'introduzione e che, anzi, con il proseguire della trama diventa quasi più bello del suo illustre predecessore. La base delle meccaniche di gioco è sostanzialmente identica a quella del primo *BioShock*: siamo alle prese con uno sparatutto in soggettiva, con alcuni blandi elementi mutuati dai giochi di ruolo. È infatti possibile ispezionare i cadaveri, potenziare le proprie armi, scegliere quali abilità acquisire e prendere decisioni di natura morale

"Di tanto in tanto, vi sentirete invincibili"

su alcune missioni (che si svolgeranno comunque in ordine lineare, livello dopo livello). Inoltre, l'ambientazione di Rapture, un'utopia negativa nata in fondo al mare, fornisce spunti di giocabilità unici, che anche in questo seguito si traducono in ore d'inquietante divertimento.

Aggirarsi per i corridoi in rovina della città, osservando quel che resta dell'antico sfarzo e notando le tante chicche disseminate dai level designer, è un'esperienza da brivido che, pur mancando dell'effetto di novità del debutto della serie, si rivela comunque di gran fascino. In *BioShock 2*, come già accennavamo, non saremo più un comune mortale capitato per caso a Rapture, bensì un potente Big Daddy, un essere umano frutto di decine di esperimenti genetici condotti grazie all'ADAM e ai plasmidi, che utilizza come "pigiamino" una tuta da palombaro e come arma un trapano da carro armato. A differenza di quanto 2K Marin aveva affermato durante lo sviluppo del gioco, però, non saremo il primo Big Daddy della storia, bensì il quarto, il fantomatico soggetto Delta, il primo a essere legato con successo a una singola sorellina (ossia, una bambina in grado di estrarre ADAM dai cadaveri).

La scelta di questo protagonista ha radicalmente cambiato la prospettiva del gioco, anche perché se in *BioShock* era facile sentirsi delle prede, qui si percepisce chiaramente che si è dei

PLASMIDI PER OGNI OCCASIONE

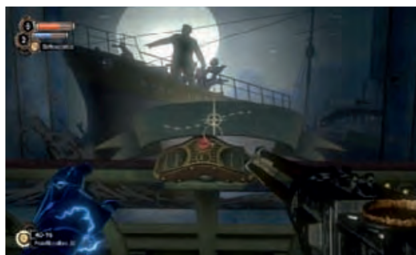
Come nel primo *BioShock*, il protagonista potrà ottenere dei plasmidi, dei poteri speciali che consumano l'Eve, una sorta di Mana del mondo di Rapture. Si passa da abilità di attacco, come ghiaccio, fuoco ed elettricità (in grado di interagire con gli elementi dei livelli, elettrizzando pozze d'acqua o dando fuoco a macchie d'olio), ad altre più difensive, che consentono di piazzare trappole o di mettere i bastoni tra le ruote ai nemici più ostici. Il sistema funziona, ma non obbliga a sfruttare tutti i possibili plasmidi: volendo, ci si può concentrare su un unico stile e snobbare alcune delle possibilità offerte dal gioco.

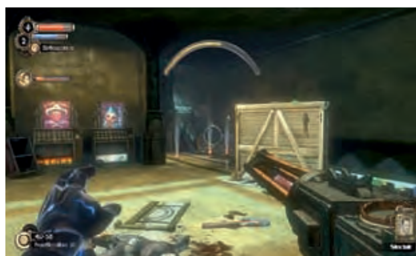


NIENTE SPOILER

Questa recensione non contiene spoiler sulla trama, e leggendola da cima a fondo non vi rovinerete nessuna delle sorprese preparate per voi da 2K Marin.







PAPARINI E SORELLINE

In *BioShock 2* è possibile uccidere altri Big Daddy per poi impossessarsi delle loro sorelline, prosciugandole per ottenere immediatamente una grande quantità di ADAM, oppure portandole con sé per raccoglierlo da alcuni cadaveri. Nel secondo caso, i ricombinanti arriveranno a decine, obbligandoci a difendere la sorellina fino a che non avrà completato l'estrazione. Per farlo, sarà necessario piazzare torrette e trappole, grazie ai proiettili secondari delle armi e ad alcuni plasmidi. Si tratta, senza dubbio, dell'aspetto più innovativo del gioco, nonché di quello che sfrutta meglio il ruolo di Big Daddy del protagonista.



ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Abbiamo testato *BioShock 2* su un PC fornito da NVIDIA, con 4 GB di RAM, schede in SLI e componenti di fascia alta, ottenendo prestazioni impeccabili (60 FPS incrollabili) con tutti i settaggi al massimo in 1680x1050. Abbiamo poi condotto altri test su un processore quad core, equipaggiato con una Radeon 5850 e 4 GB di RAM, e ancora una volta, in risoluzione Full HD e con gli stessi settaggi, abbiamo ottenuto prestazioni ineccepibili, con un frame rate che non è mai calato sotto i 60 FPS, anche nei momenti più concitati. L'impressione è che il gioco non sia più pesante del suo predecessore.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 285	Radeon 4870 X2/ GeForce 295	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600



Le Big Sister fanno paura, ma batterle è possibile.



I graffiti eseguiti dai drogati di ADAM sono tanto inquietanti, quanto azzeccati.

ACHIEVEMENT

BioShock 2 supporta Games For Windows LIVE, e permetterà di sbloccare 50 Obiettivi, per un totale di 1.000 punti. Gli Obiettivi sono gli stessi della versione per Xbox 360.

SPOT!

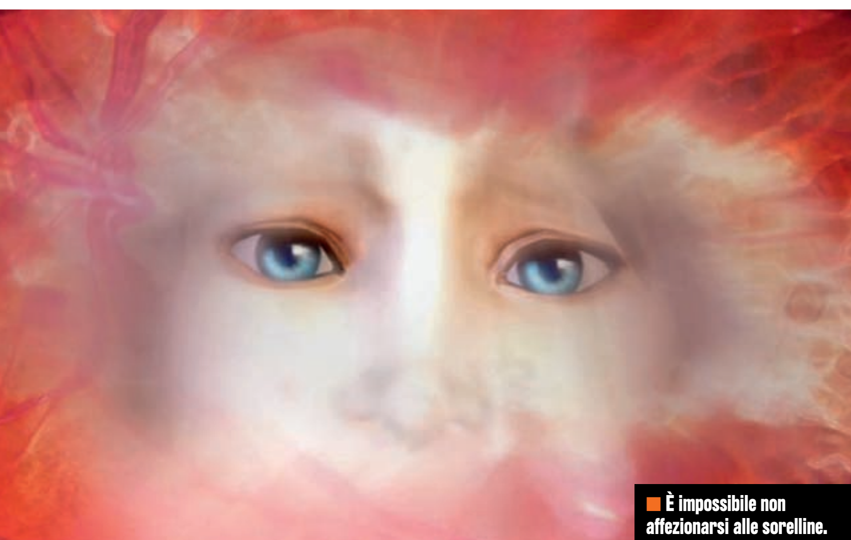
Le pubblicità dei plasmidi sono un verso spasso, e sono realizzate con lo stesso stile a cartone animato che abbiamo già avuto modo di apprezzare.

LE CAMERE DELLA VITA (DIFFICILE)

Come nel primo *BioShock*, quando si rimane uccisi si resuscita nelle camere della vita (Vita Chambers, in inglese). La grande differenza è che, questa volta, i nemici che incontrerete nuovamente dopo essere rinati saranno al cento per cento della loro salute. Questo meccanismo, naturalmente, impedisce di abusare della rigenerazione e obbliga a gestire in maniera sensata la propria salute e le risorse a disposizione.

potenti predatori. Ciò non significa che sopravvivere sia una passeggiata, anche perché i ricombinanti che infestano Rapture sono tanti, resistenti, e disposti a tutto pur di assicurarsi un po' di ADAM. La difficoltà dei combattimenti, per buona parte del gioco, è data dal numero dei nemici e dalla struttura delle stanze, che spesso e volentieri piazza torrette e sistemi di sicurezza in punti difficili da raggiungere, facendo piovere proiettili sul nostro povero soggetto Delta. Di tanto in tanto, poi, si incontrano altri Big Daddy, pronti a difendere fino alla morte la loro sorellina, e le Big Sister, degli esseri corazzati, agili e dotati di terrificanti poteri telecinetici. In qualità di Big Daddy, non troverete mai dei nemici troppo forti per le vostre possibilità e, di tanto in tanto, vi sentirete invincibili, assaporando il gusto di essere letali e temuti da tutti. Questa forza, purtroppo, si paga rinunciando a un po' della tensione e della paura che avevano reso unico il primo *BioShock*, che del resto poteva anche contare su un'ambientazione mai vista, dunque più ricca di misteri. Nel primo capitolo, quando si sentiva il passo pesante di un Daddy, accompagnato dal caratteristico suono del suo respiro, veniva quasi voglia di nascondersi e di scappare. In *BioShock 2*, pur tenendo conto della sua grande forza, viene spontaneo attaccarlo, consci che tra corazza, plasmidi e armi, ucciderlo sarà più che fattibile. Siamo rimasti lievemente dispiaciuti per la perdita della dimensione un po' Survival Horror del primo episodio, ma dobbiamo dire che gli studi di 2K Marin sono riusciti a giustificare tale scelta, attraverso delle meccaniche di gioco ben rifinite e con una trama che compensa la mancanza di paura con abbondanti dosi di emozioni forti.

Non vogliamo rovinarvi nessuna sorpresa riguardante la storia, chiaramente, ma non possiamo fare a meno di sottolineare che *BioShock 2* ha un ritmo invidiabile, scandito da sorprese, spaventi, shock e colpi di scena, e costellato di personaggi memorabili e con dialoghi ben scritti e interpretati in maniera ineccepibile. Si fanno incontri strani, a Rapture, e si



■ È impossibile non affezionarsi alle sorelline.



HACKER SUBACQUEI

Come nel primo episodio, è possibile aggirare i sistemi delle macchine di Rapture. Così facendo, si otterranno bonus nell'acquisto di prodotti ai vari chioschi, e si convinceranno i sistemi di sicurezza a seguirci e ad attaccare i nostri nemici. Interessante l'aggiunta di un'arma che spara dardi in grado di attivare il minigioco dell'hacking anche a distanza. Il minigioco in questione, alla lunga, diventa ripetitivo, ma dura poco; quindi, con tutta probabilità, non farà in tempo ad annoiarvi.





■ I ricombinanti sono un po' più agguerriti rispetto al primo episodio.

BUONI O CATTIVI?

Ancora una volta, le scelte morali sono un aspetto importante, anche perché il finale sbloccato cambierà secondo il proprio comportamento. Non si tratta solo di scegliere se risparmiare o salvare le sorelline, e in alcune missioni ci sarà da scegliere come gestire delle situazioni molto complicate. Il susseguirsi degli eventi è comunque lineare fino alla fine, e le uniche cose che cambiano sono il livello di difficoltà (più si uccidono sorelline, più si è forti) e l'ultima mezz'ora della campagna.

visitano luoghi ai confini dell'assurdo, che testimoniano in tanti modi diversi la follia di Andrew Ryan (fondatore della città) e di tutti gli scienziati che hanno studiato i plasmidi. Tra l'altro, gli sviluppatori sono riusciti nel difficile intento di dare un senso al seguito, sviscerando nuovi dettagli, ma senza tirare nulla per i capelli. *BioShock 2* non è un gioco a caso appiccicato a un'ambientazione di successo, bensì una degna continuazione di uno degli FPS più acclamati degli ultimi anni. L'unico punto un po' controverso sulla campagna principale è la durata, che secondo i gusti potrà sembrare troppo breve.

Giocando a livello normale, ascoltando i dialoghi e potenziandoci quanto basta per finire l'ultimo livello senza problemi, abbiamo impiegato circa dodici ore per arrivare dall'introduzione al gran finale. Non è tanto, ma non è nemmeno troppo poco, specie se si considera che

> "Ha un ritmo invidiabile, scandito da shock e colpi di scena"

l'avventura è tutta bella, e che in nessun momento si ha l'impressione che gli sviluppatori abbiano allungato il brodo. Inoltre, come nel primo *BioShock*, i finali possibili sono più di uno, e i giocatori più accaniti avranno un buon motivo per completare il tutto più di una volta (anche per provare il livello di difficoltà più alto). Oltre a questo, è stata introdotta anche una robusta modalità multiplayer, sviluppata appositamente dagli studi di Digital Extremes, autori di pietre miliari come *Unreal*, quindi decisamente esperti in fatto di Deathmatch e affini. Quello che abbiamo visto ci è sembrato valido, ma per ovvi motivi non abbiamo avuto modo di provare a fondo tale aspetto del gioco, che ci riserviamo di valutare nei prossimi mesi. Tenete presente che, in ogni caso, il voto in fondo a questa recensione sarebbe stato lo stesso anche se ci fosse stata solo la campagna single player, che ancora una volta è abbastanza valida da sopravvivere senza bisogno di modalità aggiuntive. Certo, la possibilità di giocare con altri esseri umani è sempre una gradita aggiunta, e il fatto che non ci fosse nulla di simile nel primo *BioShock* era una lacuna da colmare a tutti i costi.

La grafica merita un discorso a parte, diviso tra gli aspetti più squisitamente tecnici e quelli artistici. Ancora una volta, infatti, Rapture è un piccolo capolavoro di design, con un'architettura in stile Art Déco realizzata in maniera impeccabile. I livelli sono tempestati di dettagli squisiti, dai poster pubblicitari ai graffiti

LA MAPPA DI RAPTURE

La mappa di Rapture, accessibile in qualunque momento, è disseminata di icone con tutti i servizi e i chioschi disponibili. Ecco a cosa corrispondono:



Da qui è possibile acquistare nuovi plasmidi, a patto di avere abbastanza ADAM per usarli. I plasmidi possono anche essere passivi, nel senso che forniscono bonus in automatico senza essere attivati dal giocatore.



Avete fatto scattare l'allarme? Da qui potrete disattivare in un colpo solo i bot e le torrette. La tattica migliore, però, è sempre di aggirare le difese e fare sì che non ostacolino i nostri attacchi.



In questi cunicoli si rifugiano le sorelline: dovrete riportarle qui, dopo aver raccolto abbastanza ADAM. Sempre qui, dopo aver "lavorato" con il loro Big Daddy, le sorelline torneranno nei cunicoli di Rapture.



Le stazioni mediche sono ovunque, e possono curare del tutto con una spesa molto ridotta. Aggirandole, inoltre, feriranno i nemici che cercheranno di usarle. In alcuni casi, vi regaleranno addirittura un medikit.



Qui è possibile acquistare proiettili di vario tipo, oltre al carburante per la trivella (che finisce rapidamente, a meno che non si comprino determinati potenziamenti).



È quasi impossibile avere a disposizione tutti i plasmidi contemporaneamente (gli slot costano!), quindi vi toccherà fare un salto alle banche dei geni per organizzarli e tenere da parte quelli inutilizzati.

RAPTURE DA COLLEZIONE



La versione normale del gioco costerà 49,90 euro, mentre la Special Edition costerà 69,90 euro. Cosa conterrà, per 20 euro in più? È presto detto: un art book rilegato di 164 pagine, tre poster con le deliziose pubblicità di Rapture e un CD audio con la colonna sonora, che farà coppia con un vinile 12 pollici. Una scelta rétro, in perfetto accordo con lo spirito del gioco.









■ Mentre raccolgono l'ADAM le sorelline vanno protette dai ricombinanti che cercano di ucciderle.



■ I culti in voga a Rapture sono solo accennati, ma sono di grande effetto.



■ A volte, *BioShock 2* riuscirà a spezzarvi il cuore.

sui muri, inquietanti al punto giusto, che testimoniano l'attenzione che è stata risposta in ogni singolo pixel. L'uso delle luci ritaglia scene spettacolari, indice di un'attenzione quasi cinematografica nella creazione degli spazi, che nonostante i limiti di uno sparatutto in soggettiva riesce a regalare momenti di alto livello, dall'intensità quasi teatrale. Come se non bastasse, anche il design dei personaggi e dei mostri è privo di sbavature, ed è sottolineato da un doppiaggio italiano che lo valorizza ulteriormente. Il vero difetto della grafica, anche se si tratta di un problema di ordine minore, è che trattandosi di un gioco multipiattaforma, si intravedono le limitazioni delle console, specie per quel che riguarda le texture. Avvicinandosi ai muri e agli oggetti si nota qualche pixel di troppo, specie se si sta giocando alle risoluzioni più alte. Certo, lo stile fa chiudere un occhio su queste piccole mancanze, ma come al solito ci piacerebbe vedere delle risorse grafiche pensate per sfruttare come si deve la potenza dei nostri PC. Il comparto audio, invece, è


Provate a bere una vodka di troppo, e la visuale diventerà offuscata!


Alcuni plasmidi servono a risolvere dei semplici enigmi.

NELLE PRECEDENTI PUNTATE...

Vi siete persi il primo episodio e non volete giocarvelo? L'avete giocato e ve lo siete dimenticati? GMC corre in vostro aiuto. Di seguito pubblichiamo (al contrario, così evitiamo spoiler accidentali) un rapido sunto della trama di *BioShock*.

Jack precipita con un aereo nei pressi di un faro in mezzo all'oceano. Entrando in cerca di riparo, scopre una città sottomarina, Rapture, creata dal magnate Andrew Ryan. Un uomo di nome Atlas lo guida per la città, contattandolo via radio e chiedendogli favori in cambio della promessa di un aiuto per fuggire. Jack entra in contatto con i plasmidi, iniezioni che ricombinano il suo DNA donandogli poteri incredibili, e incontra i Big Daddy e le sorelline, delle bambine inquietanti che risucchiano l'ADAM (la sostanza usata per gli esperimenti genetici di Rapture) dai cadaveri. Jack incontra personaggi terrificanti come la dottoressa Tenenbaum, responsabile della creazione delle sorelline, e lo stesso Ryan. Jack scopre di essere in realtà nato a Rapture, come esperimento della Fontaine Futuristics. Grazie alla crescita rapida, gli scienziati lo hanno trasformato, in un anno, in un diciannovenne, poi l'hanno mandato sulla terraferma, riportandolo a Rapture con un dirottamento aereo. Jack è anche stato programmato per obbedire a qualunque ordine impartito con le parole "per cortesia". Jack realizza quindi che Atlas l'ha manipolato dall'inizio dell'avventura. Si scopre che Atlas è in realtà Fontaine, il quale dopo essere stato smascherato fa di tutto per uccidere Jack. Quest'ultimo, con l'aiuto delle sorelline, fugge nello studio della dottoressa Tenenbaum, la quale distrugge il controllo mentale imposto a Jack. Nel finale, il protagonista deve diventare un Big Daddy per ottenere la fiducia delle sorelline, e si sottopone quindi a una lunga lista di modifiche genetiche. La storia termina con un epico combattimento con Fontaine, al termine del quale si sbloccano i diversi finali. Se il giocatore ha salvato le sorelline, tornerà in superficie con loro, e le piccole avranno una vita normale e felice. In caso contrario, Jack ucciderà le sorelline per prendere l'ADAM e, annebbiato dalla sete di potere, cercherà di riconquistare la terraferma insieme ai ricongiunti.

assolutamente impeccabile, grazie a ottimi effetti sonori e a una selezione di musiche arguta e interessante. Camminando per Rapture capita di sentire canzoni gracchianti, stile Anni '30, o anche pubblicità che riecheggiano dello stile dei cinegiornali di inizio XX secolo. Il tutto è condito con i versi dei Daddy, le voci flebili delle sorelline e le urla dei nemici. L'unica critica che ci sentiamo di muovere è che, di tanto in tanto, si ha la sensazione di uccidere sempre lo stesso ricombinante, e che un po' di variazioni in più avrebbero fatto comodo. In realtà, a essere sinceri, stiamo facendo le pulci a un cane di razza: *BioShock 2* non è perfetto, ma i suoi difettucci vengono ampiamente messi in ombra

> "I suoi difettucci vengono messi in ombra dai grandi pregi"

dai grandi pregi. Non aspettatevi una rivoluzione nelle meccaniche di gioco, anche perché, nonostante il cambio di protagonista, il succo rimane molto simile a quello del primo *BioShock*, ma vi basterà giocare un'oretta per capire di essere alle prese con un grande seguito, riuscito nella difficile impresa di continuare sulla virtuosa strada aperta dal suo predecessore. Tra l'altro, per come è strutturata la trama, chi non ha provato *BioShock* potrà godersi tranquillamente *BioShock 2*, anche se naturalmente avere affrontato la prima avventura permetterà di capire più a fondo il background.

Non possiamo che fare i complimenti a 2K Marin per aver sfornato un seguito che ha superato le nostre aspettative, vincendo l'iniziale scetticismo e sorprendendoci fino alla fine con una trama coinvolgente e delle meccaniche di gioco divertenti e ricche di sfaccettature. Se volete un buon FPS "intelligente", sapete cosa fare.

Fabio Bortolotti



SHOCK MULTIPLAYER

BioShock 2 **include un multiplayer di tutto rispetto, ambientato un anno prima dello svolgimento del primo episodio. Giocandoci, oltre a godervi lo stile degli sviluppatori di Digital Extreme (gli stessi di *Unreal*), avrete modo di apprendere nuovi dettagli sulla storia di Rapture. Potrete scegliere tra sei personaggi e sette modalità: Sopravvivenza, Guerra Civile, Ultimo Ricombinante, Cattura la Sorellina, Proteggi l'ADAM (anche a squadre) e Conquista. Potrete anche vestire la "tuta" di un Big Daddy, barattando l'uso dei plasmidi con la trivella e la resistenza del "paparino". Ci riserviamo di valutare a fondo la qualità dei risultati ottenuti e la ricezione da parte degli appassionati (che, come sempre, è vitale per la buona riuscita di qualunque realtà multigiocatore) in uno dei prossimi numeri di GMC.**

IN ALTERNATIVA...

BioShock, Ott 07, **9**
Il primo episodio, disponibile anche in coppia con *Oblivion* a 29,90 euro.

System Shock 2, Ott 99, **9**
Una pietra miliare della storia dei PC. Ha gettato i presupposti per giochi come *BioShock*.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **2K Marin** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.BioShock2game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 11 GB HD, DVD, Internet per attivare il gioco**
- Sis. Cons. **CPU dual core, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Giocabile e divertente
- Trama avvincente
- Stile grafico ineccepibile

- Texture da console
- Campagna un po' breve
- Meno tensione rispetto a *BioShock*

Un grande seguito, che pur non innovando particolarmente nel campo delle meccaniche di gioco, riesce a catturare con un'esecuzione impeccabile e una trama avvincente. Uno sparatutto in prima persona da avere a tutti i costi.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	9	9	7	9	9



STEAM
50 Steam Achievement
ACHIEVEMENT



Alcuni effetti, come le esplosioni, sono notevoli, ma nel complesso la grafica non fa impazzire.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

ALIENS VS PREDATOR

Gli Alien e il Predator non fanno più paura come un tempo.

IN ITALIANO

Aliens vs Predator verrà completamente tradotto nella nostra lingua. La versione provata era però limitata alla lingua inglese, quindi al momento non siamo in grado di dare giudizio sull'opera di "localizzazione" e vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri di GMC.



SONO trascorsi più di 15 anni dal primo sparatutto in prima persona di Rebellion che miscelava marine coloniali, Alien e il temibile Predator.

Correva il 1994 e *Alien Vs Predator* debuttò sull'Atari Jaguar, una console piuttosto sfortunata, che non riuscì a imporsi sulla feroce concorrenza del Nintendo 64 e della neonata PlayStation. Nonostante l'eccellente qualità del gioco, insomma, ne godettero in pochi e si dovettero attendere altri cinque anni perché Rebellion decidesse di realizzarne un'altra versione, questa volta per una piattaforma decisamente più diffusa.

Arriviamo al 1999 e *Aliens Vs Predator* sbarca sul PC, eccellente per giocare agli sparatutto in prima persona. La grafica migliora, e non di poco, ma lo schema rimane praticamente immutato e riesce a trasmettere tutta l'angoscia e la sensazione di claustrofobia che tanto avevano esaltato i fortunati possessori del Jaguar. Chi, nel secolo scorso, ha avuto modo di giocarlo, sa quanto *AvP* potesse essere emozionante: ci si muoveva nel buio quasi totale, rischiarato dai pochi bengala a disposizione, tremando non appena lo scanner segnalava l'avvicinarsi di qualche alieno e cercando di non sbagliare un colpo per risparmiare le preziose munizioni. Questo, naturalmente, nel caso si impersonasse il marine coloniale, che nell'originale *AvP* era il protagonista della campagna meglio riuscita. Troppo complesso da gestire l'Alien, troppo potente e inarrestabile il Predator.

Ora, Rebellion ha deciso di rispolverare il proprio cavallo di battaglia adattandolo alla tecnologia dei giorni nostri. In questo senso, la grafica è piuttosto curata, e viene fatto un ampio uso del normal mapping per esaltare le strutture e le forme dei mostri, ma non c'è niente che faccia gridare al miracolo. Stilisticamente, questo nuovo *Aliens vs Predator* è quasi perfetto. I Rebellion hanno compiuto un ottimo lavoro nella riproduzione sia degli Alien, sia del Predator, e nella cura delle animazioni facciali degli umani (e dei cyborg) che si incontreranno nel corso dell'avventura. Purtroppo, gli elementi di contorno non sembrano aver ricevuto la medesima attenzione, e si spazia da ambienti spettacolari e incredibilmente curati, a luoghi decisamente più sterili e meno convincenti. La nostra prima impressione è stata di trovarsi di fronte al motore di *Doom 3*, sia per l'uso generoso del normal mapping, sia per la gestione delle ombre volumetriche, che si assomigliano molto nei due titoli. Anche la fisica, basilare e praticamente ininfluente ai fini della giocabilità, ricorda da vicino quella del motore di John Carmack.

> "Sembra di guardare un film con qualcuno che vi anticipa ogni scena successa"

Come nell'originale, anche nel nuovo *Aliens vs Predator* sono presenti tre differenti campagne, una per personaggio, e, al di là dell'ambientazione comune, possiamo considerare ogni campagna come un gioco a sé stante, viste le notevoli differenze di giocabilità legate ai vari personaggi.

NEI PANNI DEL MARINE

La prima campagna che abbiamo voluto affrontare è stata quella del marine coloniale, una scelta quasi obbligata per chiunque abbia giocato uno dei precedenti capitoli. Il sogno era quello di rivivere l'angoscia provata nel 1999, muovendosi nell'oscurità e tremando a ogni passo, ma sono bastati pochi istanti per capire che la struttura di gioco è stata completamente

RI-EDIZIONI

Se nel 1999 avevate trascurato *Aliens Vs Predator*, è il momento di rimediare. Su Steam (**http://store.steampowered.com**) è infatti disponibile a soli 2,99 euro. Il bello è che si tratta di una versione aggiornata, che funzionerà senza problemi su un PC moderno, senza impazzire con DOSbox o programmi simili. Addirittura, è stato aggiunto il supporto al joypad dell'Xbox 360, che verrà immediatamente riconosciuto e configurato dal gioco. Infine, tramite una successiva patch è stato aggiunto quello che veramente mancava nel 1999: il supporto multiplayer. Lasciarselo sfuggire, a questa cifra, sarebbe folle.



ACHIEVEMENT E STEAM

A chi è sempre a caccia di trofei, *Aliens vs Predator* offre l'opportunità di collezionare 50 Achievement di Steam. Va sottolineato, inoltre, che l'istallazione di Steam e l'attivazione online del gioco sono requisiti fondamentali per godersi *Aliens vs Predator*.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

I requisiti minimi di *Aliens vs Predator* sono decisamente bassi, ma vi consigliamo di non provarlo se il vostro PC li soddisfa a malapena. Pur potendo girare anche su una CPU single core, infatti, l'esperienza è decisamente poco stimolante, e gli scatti la faranno da padroni. Non pensate, però, che il gioco sia esoso: un dual core, anche economico, e una discreta scheda video (una GeForce 8800 GT o una Radeon 4850, per esempio) sono più che sufficienti per godersi *AvP* al massimo del dettaglio, naturalmente limitandosi alle DirectX 9. Se si vuole giocare a risoluzioni molto elevate, come 1920x1080, è consigliabile una scheda video dell'ultima generazione, o soluzioni con due GPU.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 285	Radeon 4870 X2/ GeForce 295	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1600

E LE DIRECTX 11?

Aliens vs Predator includerà anche il supporto DirectX 11, al momento della nostra prova eravamo limitati alle sole librerie DirectX 9. Non abbiamo dettagli su quali saranno le novità, ma considerato il gioco e il suo stile grafico, se dovessimo scommettere ci azzarderemmo a dire che gli sviluppatori investiranno le risorse sul supporto dell'Hardware Tessellation, che aumenta la complessità poligonale rendendo il tutto più profondo e definito.



Si può usare un solo bengala alla volta, ma sono disponibili in quantità infinita.



Lo scanner è fin troppo efficiente, e non capiterà mai di essere colti di sorpresa, purtroppo.

rinnovata, e i programmatori hanno puntato verso un'altra direzione. C'è più luce di quanto ci si aspetti e il giocatore è dotato di una riserva apparentemente infinita di bengala: non potrete usarne più di uno alla volta, ma appena si consumerà quello lanciato, sarete liberi di attivarne immediatamente un altro. La torcia, di contro, è sempre disponibile ed è dotata di batterie infinite. Infinite come le munizioni della pistola, decisamente poco potente, ma che non vi lascerà mai a piedi. Dovrete, invece, fare attenzione ai proiettili delle altre armi che troverete, quali mitra, lanciafiamme e fucili a pompa, tutte "sputafuoco" particolarmente efficaci contro gli infidi alieni, ma con la tendenza a esaurire le munizioni nel peggior momento possibile. Vostro fido alleato sarà, come al solito, lo scanner, che tramite l'ormai famoso impulso sonoro e il cursore lampeggiante vi indicherà la presenza di esseri viventi in avvicinamento, mettendovi in allarme prima che gli avversari abbiano il tempo di assalirvi. Se, però, vi aspettate di esplorare i livelli nel silenzio più totale, ascoltando solamente il poco rassicurante "bip" che indica i nemici, cascate male. Una voce vi martellerà d'informazioni dall'inizio alla fine della missione, rovinando in parte l'atmosfera: le sue "chiacchiere" vi forniranno tutte le indicazioni necessarie per approfondire la trama, ma non contribuiscono a far salire i battiti del cuore mentre si esplora. La sensazione è quella di guardare un film con qualcuno di fianco che vi anticipa ogni scena successa. I controlli del marine funzionano bene, in ogni caso, e gli scontri a fuoco sono a tratti

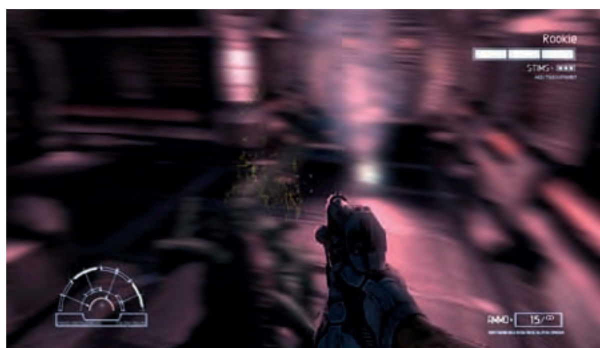




Nella campagna dell'Alien risponderete alla chiamata e agli ordini della Madre.



Alcune strutture ricordano quelle dell'astronave vista nel film "Alien".





Il Predator può anche colpire a distanza, ma i proiettili sono scarsi. E poi non è onorevole.

ANCHE SU STEAM

Se avete la casa piena di scatole e preferite il digital delivery al buon vecchio acquisto in negozio, potrete acquistare la vostra copia di *Aliens vs Predator* su Steam (http://store.steampowered.com), al prezzo di 49,99 euro. Sono supportate tutte le peculiarità di questa piattaforma, inclusi gli Achievement e Steam Cloud, che vi permette di tenere sincronizzati i salvataggi fra tutti i PC su cui avete installato il gioco.

esaltanti: si passa da momenti di calma, in cui fare attenzione ai nemici che sbucano all'improvviso da qualche presa d'aria, ad altri in cui bisogna sparare e correre come dannati, difendendosi dall'assalto di decine di Alien contemporaneamente. L'azione adrenalinica non manca certo, in *AvP*, e gli appassionati di sparatutto probabilmente apprezzeranno la sfida (soprattutto se decideranno di puntare subito ai livelli di difficoltà più elevati, cosa che consigliamo vivamente). Resta la nostalgia per i brividi, la paura a ogni passo, la cautela con cui, un tempo, si premeva il grilletto, terrorizzati non solo dal mostro che ci si parava di fronte, ma anche dalla prospettiva di rimanere privi di potenza di fuoco al momento della verità. Questo è dovuto sì alle munizioni infinite della pistola, ma anche all'efficacia delle gomitate del soldato: un po' come accade con *Halo* o *Gears of War*, la spallata è infatti ben più efficace di un proiettile calibro 9 in piena faccia (a meno che si spari con un fucile a pompa), e permette di cavarsi dalla maggior parte degli impicci. A ciò si aggiunga che molti eventi sono regolati

"Una spallata è più efficace dei proiettili calibro 9"

da script, ovvero predeterminati dagli sviluppatori: basta morire un paio di volte, per realizzare che gli attacchi provengono sempre dai medesimi punti, con lo stesso tempismo.

Abbiamo completato la campagna (ci abbiamo impiegato circa tre ore) divertendoci, ma non senza qualche perplessità in merito al nuovo approccio scelto da Rebellion, che ha voluto trasformare questa sezione del gioco in uno sparatutto più allineato con quanto offre il mercato, tradendo in parte le "nobili" origini.

CON GLI OCCHI DELL'ALIENO

Non siamo mai stati fan dell'Alien, perlomeno non nell'incarnazione videoludica di Rebellion: troppo difficile da comandare a causa della sua velocità e per la capacità di arrampicarsi su ogni superficie... bastavano pochi clic per ritrovarsi sperduti (e, magari, anche con un po' di mal di mare). Al contrario, in questa rivisitazione di *AvP*, l'Alien si è rivelato il nostro personaggio preferito. È sempre velocissimo, e sarà necessario prendere un minimo di confidenza con i controlli, ma basterà una mezz'oretta per domarlo a pieno e riuscire a saltare da una parete all'altra, appendersi a testa in giù e infilarsi al volo nei pertugi che troverete aperti. A quel punto, tutto sarà esaltante, sia che decidiate di attaccare come bestie inferocite, sia che vogliate far lavorare la materia grigia, muovendovi di soppiatto, strisciando nell'oscurità e facendo fuori pazientemente e silenziosamente gli avversari, attendendo il momento ideale per attaccare.

L'Alien non può sparare, ma non per questo è un facile bersaglio per i nemici, che spesso nemmeno si accorgeranno del pericolo incombente: basta spostarsi con attenzione, sfruttando le condutture dell'aria ed evitando di attaccare gruppi di marine. Meglio aspettare che qualcuno sia





Gli Alien vanno eliminati cercando di stare a distanza: il loro acido è deleterio per gli esseri umani.



TUTTI SALVI

In *AvP* non esiste il tasto del salvataggio rapido, fatto decisamente positivo se si considera la brevità delle tre missioni. Fortunatamente, il gioco non risulta noioso o frustrante, in virtù di un sistema di checkpoint ben studiato, che non vi obbligherà mai a ripercorrere lunghi tratti dopo aver subito una sconfitta.

leggermente in disparte, per trucidarlo a piacere: dandogli un bel colpo di coda, che lo stenderà facilmente, oppure sfruttando una delle mosse peculiari dell'Alien, addirittura più cruente delle mitiche fatality di *Mortal Kombat*. L'espressione di dolore e terrore che noterete sulla malcapitata vittima non potranno lasciarvi indifferenti, e ne sconsigliamo la visione a chi si impressiona facilmente.

È una sezione veramente riuscita, non c'è che dire. Anche in questo caso, però, dopo circa tre ore si assiste alla sequenza finale del gioco. E a quel punto non rimane che passare al Predator.

IL CACCIATORE

Il Predator è storicamente il personaggio più forte di *AvP*: può rendersi invisibile, è dotato di sensori di ogni tipo per rilevare a distanza le presenze nemiche e le sue armi non scherzano affatto. Eppure, in questo *Aliens vs Predator* il giocatore è spronato in tutti i modi a dedicarsi al corpo a corpo. Per l'onore del guerriero, viene detto durante il tutorial del poderoso predatore, ma sappiamo bene che è solo una scusa

L'EVOLUZIONE LUDICA DI AVP

Di giochi basati sull'universo di "Aliens Vs Predator" ce ne sono parecchi, e spaziano dallo sparatutto in prima persona al picchiaduro da sala giochi. Vediamo insieme come molti programmatori si sono sbizzarriti a reinterpretare il tema:

ALIEN VS. PREDATOR
SNES – 1993 – IGS CORP



Un piacchiaduro per Super Nintendo, in pieno stile *Final Fight*. Carino, ma niente di spettacolare.

ALIEN VS PREDATOR: THE LAST OF HIS CLAN
GAME BOY – 1993 – ACTIVISION



Un tentativo mal riuscito di trasportare il Predator e l'Alien sul piccolo schermo del Game Boy. Un gioco decisamente poco stimolante.

ALIEN VS PREDATOR
ARCADE– 1994 – CAPCOM



Sempre un picchiaduro a scorrimento, ma decisamente meglio realizzato di quello apparso su SNES. Se avete trascorso l'adolescenza a giocare a *The Punisher*, *Cadillac & Dinosaurs* e simili, lo apprezzerete di certo.

ALIEN VS PREDATOR
JAGUAR – 1994 – ATARI



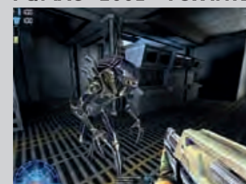
Il primo *AvP* in prima persona, nonché uno dei migliori giochi della serie. Imperdibile, anche se trovare oggi un Jaguar funzionante non è banale.

ALIENS VS PREDATOR
PC– 1999 – FOX INTERACTIVE



Uno sparatutto in prima persona molto simile a quello visto anni prima su Jaguar, ma migliore sotto il profilo tecnico. Indubbiamente uno degli FPS più intriganti che abbiamo giocato.

ALIENS VS PREDATOR 2
PC/MAC– 2001 – FOX INTERACTIVE



Un discreto seguito a opera di Monolith. Piacevole, ma non all'altezza del capolavoro di Rebellion.

ALIENS VS PREDATOR 2: Primal Hunt
PC– 2002 – FOX INTERACTIVE



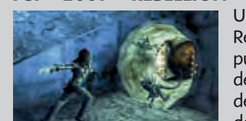
Un'espansione per *Aliens Vs Predator 2*. Niente di indimenticabile.

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION
PS2/Xbox– 2003 – EA/FOX INTERACTIVE



La saga prende una nuova direzione e abbandona sia il genere picchiaduro, sia quello FPS. *AvP* diventa per la prima volta una sorta di RTS. Speriamo sia anche l'ultima.

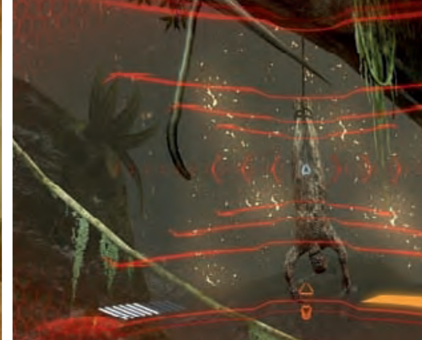
ALIENS VS PREDATOR: REQUIEM
PSP– 2007 – REBELLION

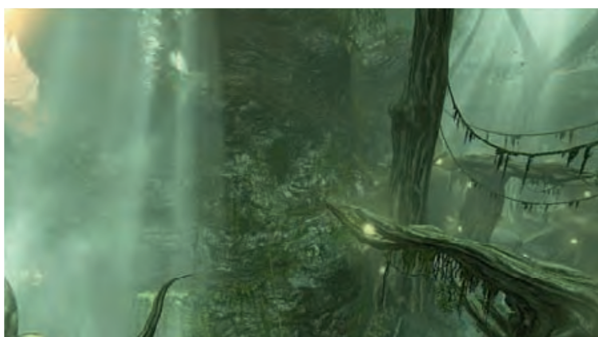


Un nuovo *AvP* di Rebellion per PSP, purtroppo non all'altezza dei precedenti: nei panni del Predator, dovrete devastare tutti gli Alien che vi si parano davanti. Graficamente discreto, ma lo dimenticherete dopo mezza partita.











La voce che continua a indicarvi cosa fare è utile, ma rovina un po' l'atmosfera, soprattutto nei momenti più tesi.





Quando giocherete nei panni del Predator, sarà utile imparare a sfruttare l'invisibilità, per lo meno quando fronteggerete i marine coloniali.



Potrete torturare i marine con spettacolari "fatality", ma solo se non vi farete impressionare facilmente.

GLI ALIENI SONO INTELLIGENTI?

A giudicare da quanto visto in *AvP*, le specie aliene sono coriacee, ma non particolarmente furbe. Gli Alien basano la propria strategia sulla velocità e sul fatto che possono muoversi non visti, ma il sensore del marine lo avvertirà in tempo delle minacce in arrivo. Gli unici momenti veramente complicati sono quelli in cui ci si può muovere solo all'interno di poche stanze e bisogna resistere all'attacco di decine di nemici contemporaneamente; in questi casi, anche in assenza di chissà quale strategia da parte della I.A., eliminarli tutti potrebbe richiedere parecchio impegno. Ci aspettavamo che il Predator fosse più furbo: con tutte le sue possibilità, avrebbe le carte in regola per essere un avversario notevole, ma l'Intelligenza Artificiale conta troppo sul fatto che può rendersi invisibile. E basta un occhio attento per capire dove si nasconda.

per cambiare ulteriormente il ritmo del gioco. Ed è un'ottima trovata, dal nostro punto di vista.

Se nell'edizione del 1999 ci si sentiva quasi onnipotenti con il Predator, ora tutto cambia. I marine sono bersagli relativamente facili, ma non sarà così banale difendersi dalle incursioni degli Alien, che sono decisamente coriacei. Anche perché i soldati, esclusi i pochi dotati di mirini termici, faranno fatica a scorgervi e potrete dilettarvi a mimetizzarvi nell'ambiente mentre li toglierete di mezzo uno a uno, senza clamore.

Gli Alien, di contro, vi vedranno eccome, e tenderanno ad attaccare in massa, rendendo alcune situazioni molto calde.

Abbiamo apprezzato l'idea di poter cambiare ulteriormente approccio, anche se la sezione in cui si controlla il Predator (della durata di circa tre ore) è quella che ci ha appassionato di meno, fra le tre.

TUTTI INSIEME

La grande novità di questo *Aliens vs Predator* è il supporto al multiplayer, assente nella prima edizione (anche se è stato aggiunto di recente). Intelligentemente, gli sviluppatori hanno pensato di non limitarsi alle solite modalità viste e riviste in tanti sparatutto, ma hanno voluto cucire l'esperienza multiplayer attorno all'universo di "Aliens vs Predator".

Infestazione, per esempio, vede i giocatori vestire i panni dei marine nel tentativo di difendersi da un attacco alieno. Quando uno dei partecipanti verrà eliminato interverrà, come di consueto, il respawn, ma nei panni di un Alien, intenzionato quindi a far fuori gli umani superstiti, sino a eliminarli del tutto. In Sopravvissuto, invece, non esiste il respawn: si parte come marine e bisogna resistere il più a lungo possibile all'attacco dei maledetti mostri, che si fanno man mano più numerosi e arrabbiati. Ci è piaciuta in maniera particolare la modalità Caccia Predator, in cui tutti i giocatori vestono i panni del marine, tranne uno che sarà selezionato per impersonare il predatore, e sarà l'unico a poter accumulare punti. Chi uccide il Predator prende i suoi panni, e così via sino a che si raggiunge il limite di tempo o di punti









Il Predator ha vari tipi di visuale. Utilissima quella a infrarossi.

prestabilito. Abbiamo, infine, una serie di variazioni sul tema del Deathmach, divertenti, ma non particolarmente ispirate.

Purtroppo, non abbiamo avuto modo di testare il multiplayer quanto avremmo voluto, ma il tempo a nostra disposizione per le sfide online è volato come nulla fosse: i poteri dei personaggi sono infatti perfettamente bilanciati, e le mappe sono ben studiate, permettendo di tentare approcci con un minimo di strategia.

CONCLUSIONI

Questa nuova incarnazione di *Aliens vs Predator* è difficile da giudicare. Da un lato, siamo entusiasti delle modalità multiplayer e della campagna nei panni dell'Alien, ma non abbiamo apprezzato il drastico cambio di direzione quando si gioca con il marine. Sembra, infatti, di trovarsi di fronte a un Mod per *Doom 3*, sia per quanto riguarda la grafica, sia per l'approccio al gioco. Non suderete freddo in prossimità di ogni angolo come capitava nel 1999, e vi troverete ad affrontare l'avventura come se fosse uno sparatutto più "standard". Ciò che lascia l'amaro in bocca è l'uso esagerato di script, che limita anche la rigiocabilità. Certo, in alcuni casi si dovrà resistere all'assalto di nugoli di Alien, e queste situazioni sono fra le più esaltanti di tutto *Aliens vs Predator*, ma si tratta solo di una decina di minuti nell'arco delle tre ore che caratterizzano la missione del marine coloniale.

> "Siamo entusiasti delle modalità multiplayer e della campagna nei panni dell'Alien"

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Aliens Vs Predator, Giu 99, **8**
Il primo, inimitabile, *AvP*. Le sue atmosfere horror lo rendono ancora insuperato.

Dead Space, Dic 08, **8 ½**
Se vi piacciono gli horror a sfondo fantascientifico, è il gioco che fa per voi.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Rebellion** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.sega-italia.com/games/aliens-vs-predator/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, Internet per l'attivazione**
- Sis. Cons. **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D DirectX 11, Connessione veloce a Internet**
- Multiplayer **Internet**

- Tre campagne completamente differenti
- Modalità multiplayer originali
- L'Alien si controlla alla grande

- Solo tre ore di campagna per ogni personaggio
- Non è claustrofobico come avremmo voluto
- Graficamente si poteva fare di più

Aliens vs Predator **è uno sparatutto piacevole, soprattutto in multiplayer. Forse è un po' facile da finire, ma non annoia mai. Se, però, volete rivivere la tensione provata con l'indimenticabile gioco del 1999, potreste rimanere delusi.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	TENSIONE
7	7	8	8	8	6

7 ½







Le navi sono riprodotte piuttosto fedelmente: il colpo d'occhio soddisferà i fan di "Star Trek".

GENERE: MMORPG

STAR TREK ONLINE

Phaser, siluri fotonici, uniformi e Ferengi in cerca d'affari… È "Star Trek" al 100%. Ma è anche un buon gioco?

SE c'è una serie televisiva che può definirsi estremamente longeva e radicata nell'immaginario collettivo, questa è "Star Trek".

L'ultimo film con protagonisti Kirk, Spock e la mitica astronave Enterprise è firmato J. J. Abrams (famoso creatore di "Alias", "Lost" e "Fringe"), e si è rivelato un successo, risvegliando la passione per questo universo anche nelle generazioni più giovani.

Mettere le mani sulle navi della Federazione, o degli aggressivi Klingon, è il sogno di molti appassionati e, nell'attesa che i motori a curvatura diventino realtà (si tratta dell'immaginario sistema di propulsione usato dai vascelli nel telefilm), l'esplorazione virtuale dovrà bastare. I videogiochi dedicati a "Star Trek" non sono mancati in passato; soprattutto negli ultimi anni, però, l'idea di un MMORPG ha stuzzicato l'interesse di media e giocatori in modo particolare, grazie alle peculiarità del genere, l'unico in grado di riproporre un universo così vasto e complesso in modo persistente.

In mano agli studi di Perpetual Entertainment per diversi anni, a seguito di vicissitudini che hanno portato alla chiusura di questi ultimi, la responsabilità di realizzare un MMORPG basato su "Star Trek" è poi passata a Cryptic – insieme alla necessaria licenza. Pubblicare due GdR online nell'arco di pochi mesi non è facile, ma gli sviluppatori statunitensi hanno dimostrato di saper far fronte all'impresa: settembre 2008 ha salutato il debutto di *Champions Online* e ora *Star Trek Online* (*STO*), dopo le canoniche fasi di Beta-test, è finalmente disponibile.

Questi due giochi contengono numerosi elementi in comune (a partire dal motore grafico), osservabili fin da subito e tali da rappresentare ben più che una semplice "firma" degli autori. La prima peculiarità, ormai chiaramente un preciso intento di Cryptic e frutto di una visione che, secondo le opinioni, è più o meno condivisibile, è il server di gioco unico: una volta creato il vostro personaggio, potrete subito cominciare a giocare, senza passare per l'ormai rituale schermata di selezione causa di mille crucci e domande quali "questo server sarà ben popolato?", o "troverò qualche italiano qui?". Giocare tutti insieme senza barriere ha decisamente il suo fascino.

> "I Klingon vengono sbloccati dopo poche ore di gioco"

Il secondo elemento comune non solo agli ultimi due MMORPG pubblicati da Cryptic, ma presente fin da *City of Heroes* (in forma meno evoluta) è l'ottimo editor per la creazione dei personaggi. Anche in *STO* è estremamente facile perdere ore intere fra le tante opzioni, che vi permettono di mettere mano a tutte le caratteristiche corporee del vostro futuro alter ego, comprese la postura e la posizione precisa dei tatuaggi. Per non incorrere in restrizioni particolari, è consentito selezionare una specie aliena, ma sono anche disponibili le tipiche razze di "Star Trek", come per esempio Ferengi, Andoriani e Vulcaniani, che rispettano fedelmente i canoni estetici osservati nei film e nelle serie televisive.

Durante questa fase, è necessario anche decidere quale delle tre "classi" interpretare, fra Engineering, Science, e Tactical Officer. Il termine classi non è del tutto appropriato, in quanto la progressione del personaggio, in *STO*, è piuttosto libera e slegata da molti dei paletti tipici riscontrabili nei giochi di questo tipo. Qualunque sia la specializzazione scelta, sarete costretti a cominciare nei ranghi della Federazione, anche se le fazioni al momento disponibili sono due: i Klingon vengono infatti sbloccati dopo poche ore di gioco – ma di loro scriveremo fra qualche riga.

L'elemento che distingue maggiormente *STO* dai MMORPG cui siamo più o meno abituati si mostra proprio nell'ultima schermata della creazione del personaggio: oltre al vostro nome, dovrete scegliere anche quello della nave stellare. Il vostro

TUTTO IN INGLESE

***Star Trek Online* è completamente in inglese (scatola, manuale e gioco). Data la mole di testo che dovrete leggere e la complessità di alcuni concetti, la conoscenza della lingua d'Albione è necessaria più che in altri MMORPG non tradotti in italiano. La presenza di un server unico aiuterà chi ha poca esperienza, dato che la comunità italiana non si disperderà.**

COSTI

Per giocare a *Star Trek Online*, oltre al prezzo della scatola dovrete sottoscrivere un abbonamento mensile (una volta terminato il mese gratuito), trimestrale o semestrale, rispettivamente al prezzo di 14,94, 41,37 e 75,83 euro.

ABILITÀ

Il sistema di abilità utilizzato in *Star Trek Online* è molto particolare. Strettamente legato all'avanzamento di grado, giacché senza spendere un numero adeguato di punti non avrete modo di progredire, è croce e delizia del gioco. Ogni skill è incrementabile fino a 9 volte, e non possiede prerequisiti particolari se non il grado stesso. In questo modo, le possibilità sono numerose, ma tale struttura deve essere comprensibile per risultare efficace. Nel caso di *STO*, purtroppo, è quasi impossibile cogliere appieno le scelte da effettuare, complice una descrizione testuale estremamente vaga e sintetica, che crea dubbi invece di dissolverli.


Il comparto grafico di *STO* è di tutto rispetto. Nonostante qualche eccezione, molti dei luoghi che visiterete appagheranno la vostra vista.


Il Sector Space è una sorta di modello in scala di un settore, con sistemi, basi e altri punti di interesse.

INTERFACCIA PERSONALIZZABILE

L'interfaccia di *Star Trek Online* è ben organizzata, anche se le icone delle abilità possono risultare poco distinguibili, essendo tutte dello stesso colore. Se la disposizione originale non vi aggrada, avete comunque modo di riposizionare gli elementi principali, possibilità che dovrebbe diventare uno standard nel genere. Le similitudini con l'interfaccia di *Champions Online* sono numerose, ma fortunatamente si tratta di un fattore positivo.







ruolo, infatti, è quello di capitano di un vascello spaziale, e fin dai primi momenti di gioco avrete modo di osservare come le missioni che andrete a svolgere si alternino fra sessioni in cui "veleggerete" nello spazio e altre dove, tramite il teletrasporto tipico della serie televisiva, metterete piede su pianeti o stazioni più o meno ospitali. Questa "dualità" riesce a variare piacevolmente il ritmo di gioco, anche se non nascondiamo che il combattimento tra le stelle è decisamente più sviluppato e interessante.

Il tutorial iniziale riesce a chiarire solo le basi fondamentali, ma è divertente e vi vedrà fronteggiare nientemeno che i Borg, celebri non solo ai fan di "Star Trek" per la frase "Noi siamo i Borg, voi verrete assimilati, la resistenza è inutile".

La struttura del mondo di gioco è anch'essa atipica: c'è una galassia suddivisa in blocchi e, all'interno di ogni blocco, ci sono settori con sistemi formati da stelle e pianeti, basi spaziali, e altro ancora. Questo universo, però, non è continuo, ma composto da una serie di istanze (copie di ogni mappa, o zona, che ospitano un certo numero di persone) fra cui potrete muovervi. Ogni settore è esplorabile all'interno di un "Sector Space", una sorta di modellino costellato da punti di interesse accessibili avvicinandovi con la vostra nave, impostando comodamente la rotta da un'apposita lista o controllando direttamente la direzione.

Una volta terminato il tutorial, dunque, potrete girare a piedi per una base della Federazione incontrando Personaggi Non Giocanti (PNG) che vi comunicheranno informazioni importanti, curiosità, o che vi offriranno merce da comprare per Energy Credit, una delle numerose forme di pagamento contemplate da *STO*. Premendo il pulsante presente sulla destra dello schermo vi teletrasporterete nella vostra nave, avendo così accesso al Sector Space. Riprodurre un universo da esplorare non è cosa facile, e il sistema proposto da *STO* non piacerà a tutti: chi apprezza la libertà di viaggiare da un punto a un altro senza barriere o caricamenti, non gradirà molto il lavoro svolto da Cryptic. In compenso, è impossibile perdersi e nonostante il fattore "immersione" risenta di questa estrema frammentazione, il gioco ne guadagna con una struttura semplice da comprendere e funzionale, specialmente dato l'elevato numero di giocatori collegati in ogni momento al server.

Altrettanto semplice, almeno nelle sue linee guida, è il funzionamento del combattimento a piedi e nello spazio: il primo è un ibrido fra quanto visto negli sparatutto in terza persona e un gioco di ruolo. Controllerete il personaggio con mouse e tastiera in una forma più "attiva" rispetto al classico MMORPG, potendo effettuare scatti e rapide capriole (premendo due volte i tasti direzionali), o chinandovi per aumentare l'efficacia degli attacchi. In genere, le sessioni a piedi vi vedranno combattere contro gruppi di nemici, imbracciando armi a distanza di vario tipo, ma non sarete soli: in veste di capitano, avrete quattro ufficiali al seguito (che acquisirete completando missioni o in altro modo), ognuno specializzato in ingegneria, scienza o tattica, proprio come voi. Controllati dall'Intelligenza Artificiale, questi gregari si muovono in modo piuttosto sensato, usando le proprie abilità (trasferibili da un ufficiale all'altro e acquistabili separatamente); non manca, in ogni caso, la possibilità di assegnare ordini.

FLEET ACTION E ISTANZE APERTE

Il concetto di missione pubblica introdotto da *Warhammer Online* sembra essere piaciuto molto a Cryptic, che, dopo *Champions Online*, ne ha implementato anche in *Star Trek Online* una versione adeguatamente modificata. Prendendo parte a una Fleet Action, vi troverete ad affrontare, insieme a molti altri giocatori, delle particolari missioni suddivise in più fasi. Dopo combattimenti che definire caotici è poco, una classifica mostrerà i punti acquisiti, e i partecipanti verranno premiati con un oggetto. Il divertimento è assicurato.



Durante i vostri pellegrinaggi incontrerete numerose anomalie da analizzare.



Le armi a distanza, come i fucili, hanno due modalità di fuoco differenti.

È SPOCK CHE VI PARLA

Se siete fan accaniti di "Star Trek", prima di avviare il gioco assicuratevi di essere comodamente seduti, magari con un bicchiere d'acqua a portata di mano. La voce che narra le vicende mostrate nel filmato iniziale, infatti, non è quella di qualche anonimo speaker, ma appartiene al mitico Leonard Nimoy, l'attore che ha interpretato Spock nella serie originale.

I vostri ufficiali, in qualità di membri dell'equipaggio, rivestiranno un ruolo importantissimo anche quando controllerete la nave nello spazio. Ognuno di loro possiede diverse abilità dedicate allo scopo, da attivare a piacimento: i vascelli possono ospitare un certo numero di ufficiali, secondo la tipologia; un Cruiser, per esempio, è dotato di più slot per ingegneri, ha una mole importante ed è meno agile di un Escort, una nave in grado di ospitare un numero maggiore di tattici e votata a infliggere danni consistenti, a fronte di una certa fragilità.

Il combattimento nello spazio è sicuramente la parte migliore di *STO*, quanto a complessità e divertimento. Oltre alle differenze appena esposte tra le classi di navi, dovrete tenere conto di molte variabili, ma soprattutto cercare di gestire i quattro scudi, effettuando manovre con il mouse e la tastiera per posizionarvi in modo ideale, in base alle armi che avrete a bordo. Insomma, i più attenti potranno passare ore intere a studiare la configurazione ideale della propria astronave: come il vostro personaggio, essa ha un inventario in cui posizionare console che potenziano diverse statistiche e armi di vario tipo, per esempio i phaser, le torpedini e altro ancora.

La progressione attraverso i contenuti proposti dal gioco non avviene tramite i livelli, ma ricevendo promozioni di grado. Sono cinque in totale e ognuno di essi è suddiviso in 10 "sottolivelli". Per avanzare è sufficiente accumulare Skill Point (SP), punti abilità, completando le tante missioni comodamente acquisibili tramite un bottone nell'interfaccia. Ben lontane dal classico "uccidi dieci cinghiali e consegna le pelli", esse alternano sessioni nello spazio a combattimenti a piedi. Il problema della ripetitività, però, è presente anche in *STO*, e dopo qualche ora noterete situazioni molto simili, pur se le storie che fanno da sfondo sono ben scritte e coinvolgenti. Questo problema è presente anche in *Champions Online*, ed era uno dei difetti principali di *City of Heroes*. In *STO* c'è maggior varietà che nei due titoli appena citati, ma una certa carenza di fantasia sembra un tratto distintivo delle produzioni Cryptic.

Per comprendere completamente il funzionamento di *Star Trek Online*, però, non è possibile ignorare i Klingon. Come accennato all'inizio, avrete modo di crearne uno dopo qualche ora, ma prima di farlo è bene sapere che questa

"Il combattimento nello spazio è la parte migliore di *Star Trek Online*"

fazione è votata quasi completamente al PvP (giocatore contro giocatore): guadagnerete SP e quindi avanzerete di grado esclusivamente nelle arene combattute contro la Federazione o i vostri simili, e completando missioni ripetibili che richiedono l'eliminazione dei nemici (in questo caso anche controllati dalla I.A.). Dall'interfaccia, infatti, è possibile accedere a una finestra in cui selezionare una delle numerose arene disponibili, nello spazio o a piedi, per mettersi in coda e poi partecipare. La fazione Klingon, purtroppo, soffre di una carenza di contenuti poco sopportabile per chi cerca un po' di varietà nelle sessioni di gioco. Gli sviluppatori, però, promettono aggiornamenti volti proprio



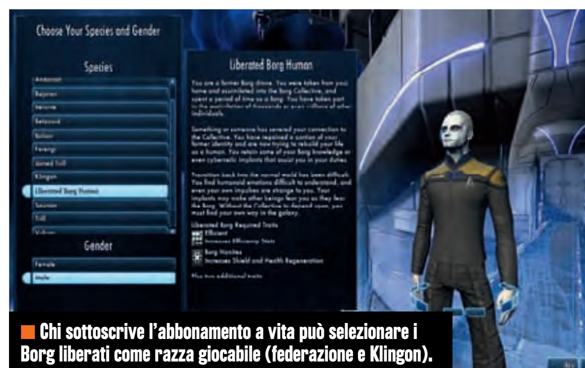
a rendere l'esperienza nelle vesti di questa aggressiva razza più godibile. Completando un'arena dopo l'altra guadagnerete medaglie da spendere per acquistare nuovo equipaggiamento, un sistema già sperimentato in molti altri MMORPG e che funziona bene.

Il problema principale che tutti i giocatori si trovano ad affrontare, senza distinzioni tra Federazione e Klingon, è però quello causato dalla mancanza di chiarezza in molti aspetti fondamentali del gioco. Per esempio, per aumentare di grado è necessario spendere i punti skill incrementando una serie di abilità. Da Lieutenant non avrete ancora accesso al ramo dedicato al Lieutenant Commander, e dovrete quindi investire punti in quello attuale. Il problema è

ANOMALIE

Durante le missioni a terra o nello spazio incontrerete numerose "anomalie", che potrete esaminare per ricavarne oggetti di vario tipo. Questi possono essere consegnati ad appositi Personaggi Non Giocanti per ricevere equipaggiamento.





Chi sottoscrive l'abbonamento a vita può selezionare i Borg liberati come razza giocabile (federazione e Klingon).

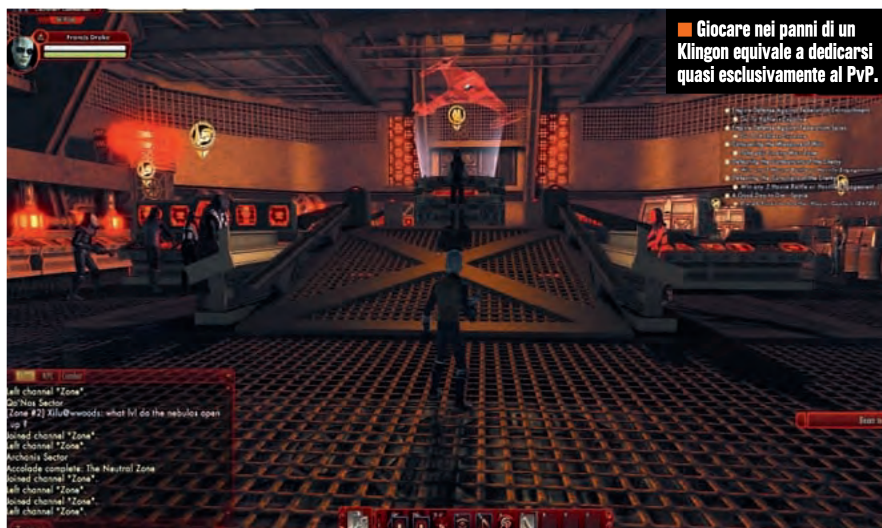
SOCIALIZZARE

Se tanti contenuti di qualità sono fondamentali per un MMORPG, anche gli strumenti che aiutano la socializzazione fra i giocatori non sono da meno. Premendo "o" sulla tastiera, vi troverete di fronte a una finestra che permette di cercare utenti, gestire la lista amici, eccetera. Come negli altri giochi Cryptic, ogni persona è contraddistinta da un nickname, seguito dalla chiocciola e il nome dell'account (o, se impostato diversamente, un altro a vostra scelta); qualcosa di simile a un indirizzo e-mail. In questo modo, è possibile contattare un amico che sta giocando con un altro personaggio senza doverlo aggiungere una seconda volta.

UFFICIALI DA ARRUOLARE

Gli ufficiali che compongono il vostro equipaggio rivestono un ruolo fondamentale sia a terra, sia nello spazio. Nel primo caso, offrono un grande aiuto durante i combattimenti, e nel secondo rappresentano il vostro "set" di abilità. Gli ufficiali sono specializzati in scienza, ingegneria o tattica, e ognuno ha un bagaglio culturale fatto proprio di abilità "di terra" e spaziali. Queste ultime possono cambiare, utilizzando un altro ufficiale per trasferire una particolare abilità, o acquistandone una da insegnare. Sugli ufficiali potrete spendere dei punti dedicati, che guadagnerete insieme agli Skill Point tradizionali, potenziandoli a vostra scelta e decidendo se promuoverli.


I vostri ufficiali vi seguiranno fedelmente, controllati da una discreta Intelligenza Artificiale.


Giocare nei panni di un Klingon equivale a dedicarsi quasi esclusivamente al PvP.

che l'estrema vaghezza del testo e la frustrazione causata da scelte importanti per il proprio personaggio effettuate senza comprendere appieno ciò che si sta facendo, causano un sentimento capace di "rovinare la festa" a più di un giocatore.

Per concludere, il comparto grafico del gioco è capace di soddisfare i fan di "Star Trek" più esigenti: i dettagli apprezzabili in stazioni come quella di Memory Alpha e nei vari sistemi ricchi di asteroidi, detriti e pianeti contribuiscono a rendere l'esperienza di gioco appagante. Stonano, quindi, alcune missioni a piedi in cui visiterete mondi decisamente spogli (le mappe, poi, sono particolarmente piccole): si poteva sicuramente fare di più, per garantire un livello di qualità costante.

Dare un giudizio complessivo su *Star Trek Online* non è facile. Si tratta di un MMORPG dalla struttura atipica, che proprio per questo può piacere o non piacere, senza mezzi termini. Se cercate la vastità di *EvE Online*, con il suo universo esplorabile e l'assenza di paletti ben precisi, *Star Trek Online* potrebbe deludervi; se, al contrario, il frazionamento causato dalle tante istanze non va contro i vostri gusti, avrete modo di apprezzare un gioco ricco di sfaccettature, molte delle quali però penalizzate dal testo che descrive abilità e altri elementi fondamentali. Come sempre quando si tratta di MMORPG, vi terremo informati sugli inevitabili aggiornamenti che, si spera, miglioreranno costantemente *Star Trek Online*.

Antonio Colucci



IN ALTERNATIVA...

EvE online, Mag 09, **8½**
Un MMORPG molto diverso da STO, ma capace di affascinare gli appassionati di spazio e fantascienza, oltre che gli amanti delle strutture di gioco aperte.

Star Wars Galaxies, Set 03, **8**
Un gioco dal passato "movimentato", nonostante la sua impostazione originale sia solo un nostalgico ricordo ha ancora qualcosa da offrire agli appassionati di questa ambientazione.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Cryptic Studios** ■ Distributore **Namco Bandai Partners** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99/€ 14,94 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.startrekonline.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 9.0c, 10 GB HD, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- **Meccaniche di gioco varie**
- **Spazio a scelte e configurazioni**
- **La grafica spazia tra alti notevoli...**

- **... e bassi deludenti**
- **Elementi poco chiari**
- **Missioni ripetitive**

Un MMORPG dalla struttura ben definita e fedele all'ambientazione di "Star Trek". *STO* è caratterizzato da elementi ben sviluppati e altri approssimativi. Se siete fan della saga è un acquisto consigliato; in caso contrario, attendere qualche mese potrebbe essere la scelta migliore.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
8	8	7	7	8	7


Alcuni scenari sono davvero surreali: questo potrebbe ricordare alla lontana i disegni di Maurits Cornelis Escher.


Più colore si trasmette a un albero per donargli la vita, maggiore sarà il bagliore che scaturirà dal tronco.

GENERE: AVVENTURA/SURVIVAL HORROR

THE VOID

Un viaggio alla (ri)scoperta dei colori, in una dimensione bizzarra: vi lascerete suggestionare?

LINGUA E COSTI

The Void è completamente in inglese: testi e dialoghi non sono tradotti nella nostra lingua. Potrete acquistarlo da Steam (http://store.steampowered.com), al prezzo di 19,99 euro.

NON è difficile riconoscere il talento artistico degli sviluppatori, né definire opere d'arte i capolavori videoludici, ma come valutare un prodotto d'arte interattiva?

Innanzitutto, a livello teorico, non è mai stato stabilito alcun canone e *The Void* sfugge ai normali metri di giudizio, poiché nasce in aperto contrasto con la sua stessa natura: è un gioco che non trasmette divertimento (in senso classico), bensì suggestioni. Adotta un linguaggio e una struttura che somigliano a quelli di uno sparatutto in prima persona, ma prende una direzione completamente differente.

Ci troviamo proiettati in una dimensione parallela, che si sta disintegrando: il Vuoto (Void, in inglese) è un luogo in cui le sfumature cromatiche ricoprono un'importanza fondamentale e il fatto che i colori stiano lentamente scomparendo mette a rischio il futuro di questo mondo e dei suoi abitanti. Giacché tale luogo è una sorta di Aldilà in cui è giunta l'anima del protagonista dopo il trapasso, si lascia intendere che la non-vita ha anch'essa una fine. Non solo, però, è possibile evitarla: esiste un modo per tornare alla realtà, reincarnandosi e sconfiggendo così la morte. Solo che prima dovremo decretare la sorte delle entità che popolano il Vuoto: le affascinanti Sister, dal grazioso corpo femminile, mostrato senza veli e gli abominevoli Brother, deformi e mostruosi.

Tutte le azioni nel gioco comportano l'impiego dei colori: sono la linfa che mantiene in vita l'alter ego, circolando all'interno del suo nuovo corpo, ma anche l'energia che permette di compiere qualunque interazione con i personaggi e l'ambiente. I colori vanno raccolti e coltivati in piantagioni, marchiando alberi morti che torneranno a fiorire, arricchendo coi propri frutti la nostra tavolozza. Le sfumature collezionate servono a colmare i cuori (il protagonista può averne ben ventuno pulsanti all'unisono), che trasformano le tinte acquisite in risorse cromatiche spendibili per tracciare glifi magici, disegnandone col mouse la forma sullo schermo, per viaggiare, dialogare, difendersi e attaccare.

Il Vuoto è suddiviso in domini, ciascuno dei quali è associato a una delle Sister e comprende, a sua volta, diverse camere; quando ci si trova

> "Si svolge in un luogo dove i colori stanno scomparendo"

all'interno di queste ultime, si esplora il relativo scenario e si affrontano le minacce ivi presenti, mostri assetati di colore, che fiuteranno la nostra presenza e ci daranno la caccia. Quando invece ci si sposta sulla mappa dei domini, il pericolo aumenta esponenzialmente con lo scorrere del tempo: ogni istante di esposizione causa una perdita di linfa vitale, perciò dovremo prestare attenzione a rabboccare il colore nel cuore quando comincia a scarseggiare. Le lancette non sono a nostro favore, ma è anche vero che si arrestano mentre ci troviamo all'interno delle camere (permettendoci di portare a termine le ricerche senza fretta) e scandiscono i cicli cronologici


Ecco il Vuoto (Void) visto nella sua interezza: i globi maggiori rappresentano i domini da cui si propagano le sottosezioni, ovvero le camere.

LA SCOPERTA DEI COLORI

I colori sono da sempre associati a particolari idee, elementi o sensazioni. Nei giochi di ruolo, secondo una convenzione non scritta, il verde corrisponde al veleno o all'acido, l'arancione al fuoco e l'azzurro al ghiaccio, mentre il rosso e il blu indicano, rispettivamente, lo stato di salute e la riserva di Mana. Altri giochi hanno adoperato i colori in modo originale: nell'avventura grafica *Discworld Noir* (1999) si seguiva una pista cromatica per scovare un nemico e in *Penumbra* la visuale si tingeva secondo le sensazioni provate dal protagonista, i cui stati d'animo erano simboleggiati dai colori.







La prima Sister che incontreremo ci svelerà dove siamo e come dobbiamo agire per non essere inghiottiti dalla morte eterna.





PENNELLATE LETALI

In *The Void* ci si imbatte in entità mostruose, che cercheranno di nutrirsi della nostra linfa sino all'ultima goccia. Per difendersi e rispondere a questi attacchi, si ricorre ai colori, sia marchiando i nemici quando sono a portata di "pennello", sia disegnando glifi e attivandone l'incantesimo. Questi ultimi consistono in forme magiche da tracciare con il mouse sullo schermo, come i miracoli in *Black & White*: più saremo precisi nel riprodurne la geometria, maggiore sarà il loro effetto.

DÉJÀ VU

L'Ice-Peak Engine è stato creato dai programmatori della casa di sviluppo moscovita Ice-Pick Lodge; pur non essendo tecnicamente all'avanguardia, questo motore grafico vanta buoni effetti particellari e un discreto sistema d'illuminazione. Le texture impiegate in *The Void* sono piuttosto "sgranate", ma la scarsa risoluzione è ben mascherata dal bump mapping e dagli shader. La grafica, nel complesso, è senza infamia e senza lode, ma riesce a incantare grazie ai panorami surreali e all'atmosfera onirica: in certi punti, ricorda la parte ambientata nel futuro del film "The Fountain" (distribuito nel 2006 in Italia come "L'albero della vita") di Darren Aronofsky.





I glifi sono dei segni magici che dobbiamo tracciare sullo schermo: più il movimento del mouse coinciderà con la giusta forma, maggiore sarà l'efficacia.

del Vuoto, al termine dei quali si raccolgono i colori germogliati dalla terra che abbiamo precedentemente seminato.

La permanenza massima nel Vuoto è fissata a 35 cicli, scadenza entro la quale dovremo aver completato la nostra missione. Possiamo andare incontro a una morte definitiva o resuscitare nel mondo dei vivi, quale che sia il destino della nostra anima. La storia non è lineare e, anzi, ci sono undici finali, determinati dalle scelte specifiche del giocatore, ma anche dalla tonalità di colore con cui deciderà di dipingere la dimensione del Vuoto. Ogni sfumatura ha il proprio significato e porta vantaggi e svantaggi, più estremi dei normali effetti della cromoterapia.
Gli autori di *The Void* si sono ispirati, forse, alla suddetta medicina alternativa (o pseudoscienza), ma la trama è una parabola ecologica, dove i colori simboleggiano, più che la terapia, una Natura che sbiadisce per colpa dell'uomo. Non è un caso, infatti, che le tinte siano in via d'estinzione e non vadano assolutamente sprecate, un po' come l'aria pulita e i polmoni verdi della Terra. Attraversando il mondo grigio e spento di *The Void*, è impossibile non leggere tra le righe di questa rappresentazione allegorica un chiaro riferimento al nostro pianeta inquinato.

Il ritmo della narrazione è assai lento, le sfide mettono alla prova il pensiero, non i riflessi, e lo sguardo accarezza dei paesaggi onirici, affascinanti certo, ma non adatti a tutti. Ricollegandoci al discorso iniziale, l'Arte è Arte, ma esistono diverse correnti e ognuno ha una propria sensibilità artistica: *The Void* non riproduce un mondo che potremmo definire realistico, pertanto spetta a ciascuno di noi stabilire se la sua atmosfera psichedelica superi o meno la soglia del grottesco. Il nostro personale giudizio è che, in certi frangenti, la fantasia e la creatività degli sviluppatori si sia spinta un po' oltre, sconfinando nell'immaginario infantile (per quanto il prodotto resti molto cupo e sia destinato a un pubblico adulto): mostri e reami incantati, quando completamente scollegati dalla realtà, possono risultare indigesti per chi ha superato la maggiore età.

Ripetiamo comunque che, in questo caso, si tratta di un parere assolutamente soggettivo e non impedisce di promuovere le idee innovative che stanno alla base di *The Void*. Certo che, per essere un gioco, pone l'utente in una condizione molto anomala: se siete tra coloro che vivono l'esperienza ludica come un semplice svago, difficilmente apprezzerete *The Void*; al contrario, i più sensibili e curiosi sperimenteranno nuove emozioni.

Tito Parrello



IN ALTERNATIVA...

Pathologic, Mar 07, **7**
Il primo gioco firmato dai creatori di *The Void*, un'avventura ambientata in una cittadina dove si è diffusa una misteriosa epidemia. Fuori dagli schemi.

Darwinia, Mar 05, **8½**
Paesaggi da realtà virtuale "in stile Anni '80", per uno strategico/rompicapo con reticoli geometrici e poligoni colorati.

info ■ Casa **ND Games, bitComposer** ■ Sviluppatore **Ice-Pick Lodge** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.tension-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+ Originale e innovativo
+ Ambientazione surreale
+ Induce a riflettere

− Spiazzante e complesso
− Ritmo di gioco lento e (potenzialmente) noioso
− Straniante ed eccessivo

Esplora nuove vie, allontanandosi dai percorsi convenzionali: quanto a originalità, *The Void* è un prodotto unico e non trova termini di paragone. Questo, però, è anche il suo limite, perché la sua formula eccede in stramberie ed è difficile da digerire.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	ORIGINALITÀ
7	8	6	7	4	9



Le auto WTCC a trazione anteriore diventano quasi noiose dopo essere stati su una Camaro virtuale.



Le Dodge Charger sono maledettamente divertenti da guidare: vi si stamperà un ghigno di soddisfazione sul volto a ogni curva in derapata.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

RACE ON

Gli europei Simbin strizzano l'occhio al mondo delle corse d'Oltreoceano.

IN ITALIANO

Race On **è interamente tradotto in italiano.**



NATI come creatori di Mod e successivamente evolutisi in casa di sviluppo, i Simbin sono stati i primi a credere nell'importanza dei contenuti scaricabili, anche a costo di risultare inizialmente antipatici ai modder, che non vedevano di buon occhio l'idea di rendere difficile modificare e aggiungere contenuti ai loro giochi.

Ciononostante, i Simbin sono stati fra i primi a integrare i propri titoli con contenuti aggiuntivi, e questo *Race On* altro non è che l'ultimo della serie. Certo, è venduto come un gioco nuovo, ma alla fine dei conti si tratta del buon vecchio *Race 07* cui sono stati aggiunti alcuni contenuti lanciati in passato (come il campionato svedese di turismo, STCC) e qualche extra inedito. Su questi concentreremo le nostre attenzioni.

A chi non conosce *Race 07*, basti sapere che si tratta di una buona simulazione del campionato WTCC, cui prendono parte vetture come Chevrolet Lacetti, Volvo C30, Seat Leon, Honda Accord e Alfa 156, su tracciati come Imola, Brno, Monza, Valencia, Estoril e il difficile circuito cittadino di Macao. Se in *Race 07* erano presenti solo le stagioni 2006/2007, *Race On* comprende anche la 2008, di conseguenza permette di guidare la Lada 110 (prima non disponibile) e include il tracciato giapponese di Okayama. Sono aggiunte certamente apprezzabili, ma non rappresentano il fulcro di *Race On*, che gioca tutte le sue carte sull'introduzione delle cosiddette Muscle Car, potenti bolidi americani dalle cilindrate improponibili: auto come le Dodge Challenger, Dodge Charger e Chevrolet Camaro (sì, proprio quella di "Transformers"). La strizzatina d'occhio alle corse d'Oltreoceano prosegue anche nella scelta dei tracciati su cui correre, fra i quali troviamo anche due delle piste più famose degli Stati Uniti: Laguna Seca e Road America. Se, poi, non potete vivere senza monoposto, ora sono presenti le Formula Master, da 250 cavalli, che per certi versi ricordano le Formula BMW.

Il motore di *Race On* è rimasto quello di sempre, quindi il buon vecchio gMotor 2 degli ISI, e ancora non si vede traccia del Lizard, ancora in via di sviluppo. Lo stesso dicasi per la fisica, che al di là dei piccoli ritocchi che vengono effettuati di continuo dai Simbin, è quella cui sono ormai abituati gli appassionati di simulazione, e che ormai inizia a sentire il peso degli anni. Se, infatti, il motore degli ISI era il massimo nel 2005, ora perde il confronto con il più recente modello fisico di *iRacing*, più raffinato e aderente alla realtà. Ciò non vuol dire che la fisica di *Race On* sia poco credibile, tutt'altro: la risposta delle auto è verosimile, ma rimangono alcuni piccoli difetti che, se anni fa potevano essere considerati poco importanti, ora fanno sentire il proprio peso. Ci riferiamo alla gestione dei danni, che permette contatti fin troppo duri anche quando si guidano le fragili monoposto, ma anche al comportamento dell'auto quando le ruote toccano la terra. Questi difetti, in ogni caso, sono tali solo per

FPS SEMPRE SOTTO CONTROLLO

Una delle caratteristiche più apprezzate di *Race 07*, mantenuta anche in *Race On*, è il programma di autoconfigurazione grafica. Se lo lascerete attivo, ogni volta che giocherete il PC analizzerà in tempo reale le prestazioni di *Race On* e vi consiglierà, di volta in volta, se aumentare o diminuire il livello grafico. Se non riceverete alcun messaggio, significherà che i parametri sono rispettati a pieno. Volendo, tramite il menu delle opzioni grafiche potrete avere un maggior controllo su questo parametro, per esempio indicando il numero di frame al secondo che ritenete ideali: se non potete vivere al di sotto della soglia dei 60 FPS, basterà indicarlo, e *Race On* si aggiornerà di conseguenza. Il sistema funziona piuttosto bene.



Al contrario che in *iRacing*, si può anche correre sul bagnato.



Correre contro il computer è uno spasso, ma i limiti della I.A. sono ancora evidenti: le code che si creano sulle curve lente fanno storcere il naso.

Le Formula Master tendono a essere fin troppo permissive sui cordoli.





Laguna Seca, pur se realizzata senza l'ausilio del laser scanning, è quasi identica al tracciato reale.



gli appassionati di simulazioni estreme: chi punta sul divertimento, più che sul realismo a ogni costo, probabilmente apprezzerà queste semplificazioni, visto che permettono di guidare più rilassati, senza il timore di rovinare la gara a ogni curva. Chi, poi, non ne vuole sapere di simulazione, è libero di attivare tutti gli aiuti alla guida, eliminare i danni e divertirsi a suon di sportellate, il tutto godendosi comunque un motore fisico decisamente più raffinato rispetto ai tanti titoli arcade.

Nonostante l'età e i limiti oggettivi, il motore degli ISI riesce a difendersi piuttosto bene e quando abbiamo provato i "mostri americani" di *Race On*, ne abbiamo avuto l'ennesima conferma: le varie Dodge e Chevrolet si comportano proprio come ci si aspetterebbe. Pesanti, potenti ed esuberanti, tanto che sarà difficile, almeno all'inizio, puntare a fare i tempi sul giro: molto più divertente guidarle come si vede nei film, spalancando il gas in curva ed esibendosi in spettacolari sbandate di potenza, si spera controllate. Sentire il posteriore che perde aderenza mentre la vettura scivola lungo la curva è decisamente esaltante, e basterà una buona sensibilità sull'acceleratore per riuscire a controllare al meglio la sgommata, evitando di finire in testacoda.

"Ci sono i potenti bolidi americani dalle cilindrate improponibili"

Tutto l'opposto delle Formula Master, che grazie alla loro forma aerodinamica sono in grado di sfrecciare praticamente incollate al terreno, con gli pneumatici che generano un grip enorme. Forse fin troppo, per i nostri gusti, visto che a Laguna Seca ci siamo trovati a saltare sui cordoli in maniera eccessivamente aggressiva, senza riscontrare problemi di guidabilità – cosa che nella realtà non sarebbe possibile.

Race On è incredibilmente divertente e, al di là dei difetti che si porta dietro da tempo, quella dei Simbin continua a essere una simulazione degna di nota. Non è il gioco di guida più aderente alla realtà che si possa acquistare, ma probabilmente è quello più divertente, ed è il modo migliore per avvicinarsi alle simulazioni senza venire traumatizzati dalla complessità di altri titoli, come *iRacing*.

Se non avete *Race 07* nella vostra collezione, il nostro consiglio è di non farsi scappare *Race On*. Di contro, se già lo possedete (e magari avete anche *STCC*), viene da chiedersi se valga la pena di spendere 29,99 euro per tre nuovi tracciati e una manciata di auto, sicuramente ben realizzati, ma non certo regalati.

Alberto Falchi



STEAM O NON STEAM

Durante l'installazione del gioco, verrete posti di fronte a una scelta: se volete limitarvi a giocare offline, *Race On* verrà installato normalmente; al contrario, se volete anche lanciarvi nelle arene online, dovrete installare Steam, il servizio di Valve.

A SCATOLA CHIUSA

Nell'edizione inscatolata di *Race On* avrete tutto il pacchetto, comprendente anche *STCC* e *Race 07*. Tramite Steam, invece, potrete acquistare solo gli aggiornamenti, risparmiando circa 5 euro. Lo stesso vale per gli altri titoli Simbin, come *GTR Evolution*, che comprende le potenti auto del FIA GT e il tracciato tedesco Nordschleife.

IN ALTERNATIVA...

GTR Evolution, Nov 08, **8**
Se alle Camaro preferite Aston Martin, Audi e Caterham, *GTR Evolution* fa per voi.

iRacing, Set 08, **8½**
La miglior simulazione di guida sul mercato. Si gioca solo online e il severo sistema di sanzionamento può non piacere a tutti.

info ■ Casa **bitComposer Game** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Namco Bandai Partners** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.race-game.org**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3d 512 MB PS 3.0, Banda Larga, Volante**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ci sono le Muscle Car
- Adatto sia a principianti, sia agli esperti
- Tante auto e tracciati

- Se avete già *Race 07*, c'è poco di nuovo
- Gestione dei danni migliorabile
- I.A. non proprio "furba"

Una divertente simulazione di guida, adatta sia ai principianti, sia ai giocatori più esigenti. Le nuove Muscle Car, le Formula Target e i nuovi tracciati sono piacevoli aggiunte a *Race 07*. Se non possedete quest'ultimo, *Race On* è un affare, diversamente ci sembra costare un po' caro.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRACCIATO	I.A.
7	7	8	8	7	7

■ I "venti prevalenti" aumentano il fattore di movimento delle flotte quando percorrono una certa rotta.



■ Esistono ora vari "tipi" di guerre (religiosa, commerciale, imperialista...) basate sulle ragioni per cui scoppiano e altri fattori.

PATRICIAN UNIVERSALIS

Tra il XIII e il XVII secolo, una delle più forti entità politiche del vecchio continente fu la Lega Anseatica: una confederazione di gilde e città mercantili che, di fatto, stabilì un monopolio commerciale in Nord Europa, dal Baltico al Mare del Nord. *Patrician III* di FX Interactive ha ricostruito con successo le imprese di questi mercanti, ma in *Europa Universalis* mancava ancora la possibilità di creare una struttura politica appropriata per simulare simili alleanze. Questa viene introdotta in *Heir to the Throne*, con la nuova forma di governo "Repubblica Mercantile". Oltre a non avere un sovrano, le repubbliche mercantili utilizzano regole speciali per il commercio: chi ne fa parte, non entrerà mai in competizione con un alleato, può aprire stazioni commerciali nel proprio territorio e gode, in generale, di una serie di bonus economici. Oltre alla Lega Anseatica, *HttT* presenta Genova, Venezia e Novgorod. Naturalmente, il clima di rivalità tra queste federazioni è molto elevato.



DISPONIBILITÀ, COSTO E LINGUA

Per essere installato, *Heir to the Throne* richiede che sia *Europa Universalis III*, sia le sue espansioni (*Napoleon's Ambition* e *In Nomine*) siano già presenti sul disco fisso. Esse sono contenute anche nella raccolta *Europa Universalis III Complete*. Al momento, *Heir to the Throne* è disponibile in download digitale dal sito GamersGate (www.gamersgate.com) a 19,95 euro, o da Steam (http://store.steampowered.com) al costo di 19,99 euro. Le dimensioni del file d'installazione sono di circa 15 MB. *Heir to the Throne* è, mentre scriviamo, solo in lingua inglese.

GENERE: GESTIONALE STORICO

EUROPA UNIVERSALIS III HEIR TO THE THRONE

Una storia del mondo ancora più sfaccettata.

CON *In Nomine*, l'ottima espansione pubblicata nel 2008, sembrava che Paradox avesse completato il proprio lavoro su Europa Universalis III, simulando, nella piccola Europa virtuale, tutti i più importanti elementi che hanno forgiato la storia della controparte reale.

Ma, nelle parole dei progettisti, "alla fine un'idea ha tirato l'altra", e il risultato è stato *Heir to the Throne*: un nuovo add on che, se ci permettete l'espressione, "riempie gli ultimi angoli" dell'ammiraglia di Paradox.

Come il titolo suggerisce, *Heir to the Throne* introduce innanzitutto il cruciale elemento dinastico. Matrimoni reali, linee di successione e diritti ereditari furono, storicamente, tra le principali cause di guerra sul nostro pianeta dal Medioevo all'epoca moderna. *HttT* simula tutto ciò raffinando il sistema di "rivendicazione del trono": ogni sovrano ha un successore designato a cui, in base a una moltitudine di fattori, viene riconosciuto un diritto più o meno alto di salire al seggio dopo la morte del predecessore. Se questo valore è debole, i sovrani di altre nazioni possono rivendicare il trono per loro stessi, ottenendo probabilmente un "casus belli" e aumentando l'eventualità che a decidere della faccenda siano le armi.

> "Pone maggiore enfasi su aggressione e conquista"

Un secondo nuovo e interessante concetto è quello di "sfera di influenza": spendendo prestigio, le nazioni più grandi possono esercitare un controllo indiretto sui vicini più piccoli, di fatto affermando che le questioni interne di questi ultimi riguardano anche la parte più potente. All'atto pratico, "interferenze" di altre potenze (come offerte di alleanza o certi tipi di accordi diplomatici) vengono viste quali illegittime intrusioni nella propria sfera di influenza e possono dare origine, una volta di più, a un "casus belli". Parlando di "casus belli", ovvero di ragioni per entrare legittimamente in guerra, in *HttT* si va oltre il generico "diritto a farlo" finora utilizzato dalla serie. A partire da questa espansione esistono, letteralmente, vari "tipi" di guerra, legati alle cause scatenanti, siano esse politiche, culturali e religiose. Infine, altri miglioramenti includono la possibilità di fondare repubbliche mercantili, la revisione del sistema di elezioni cardinalizie e rapporti con il Papa, una più dettagliata simulazione del Sacro Romano Impero, rotte navali influenzate dai venti prevalenti e nuove nazioni.

Heir to the Throne ha ancora bisogno di qualche aggiustamento affinché i contenuti siano meglio bilanciati, soprattutto a causa delle troppe guerre che possono scatenare. Inoltre, mentre scriviamo, alcuni eccellenti Mod come *Magna Mundi Platinum 2* non sono ancora stati adattati a *HttT* – anche se non c'è ragione di dubitare che lo saranno in futuro (inoltre, potete semplicemente utilizzarli con un'installazione separata del gioco). In definitiva, però, Paradox è riuscita una volta di più a migliorare in modo significativo la sua ammiraglia: un'impresa non da poco.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

For the Glory, Gen 10, 8
Europa Universalis II splendidamente ampliato e migliorato dalla comunità, e distribuito commercialmente da Paradox.

Europa Universalis: Rome II, Giu 08, 8
Una variante di *EU III* dedicata a quando Roma e altre potenze lottavano per il dominio del Mediterraneo.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 20 MB HD, Internet, *EU III*, *Napoleon's Ambitions* e *In Nomine***
- Sis Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, ADSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro
- Nuove opzioni commerciali
- Simulazione dei sistemi dinastici
- "Casus Belli" ancora più dettagliati

Contro
- Grafica ormai superata
- Troppa enfasi posta sulla guerra
- Le nazioni continuano a essere un po' generiche

La simulazione storica di *Europa Universalis III* è ancora più profonda, e l'impatto delle dinastie familiari sulla storia dei regni diviene evidente. Peccato per una maggiore enfasi su guerre e conquiste rispetto al passato.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	MOD
6	7	8	9	8	9

STEAM
51 Steam Achievement
ACHIEVEMENT



Ogni aereo ha le proprie peculiarità, e bisognerà imparare a sfruttarle a dovere per non sfigurare online.







GENERE: AZIONE

ALTITUDE

Il Barone Rosso non è nessuno.

AUTORI DI LIVELLI

Insieme al gioco, viene fornito un utile editor per realizzare i propri livelli e condividerli con altri appassionati. Al momento in cui scriviamo, sono già disponibili parecchie mappe aggiuntive sia ufficiali (realizzate dagli sviluppatori), sia non ufficiali, cioè create dalla community di giocatori.

IN INGLESE E SU STEAM

***Altitude* è disponibile solo in inglese e può essere acquistato per 8,99 euro da Steam (http://store.steampowered.com). Quella della lingua, però, non è una barriera insormontabile, vista la semplicità delle meccaniche di gioco.**

CHI gioca prevalentemente su PC, ha una connessione a Internet e un po' di voglia di navigare in Rete, possiede un biglietto d'accesso all'enorme e variegato catalogo dei videogiochi indipendenti, un genere che è letteralmente esploso.

Se, fino a poco tempo fa, i programmatori in erba mostravano le proprie qualità realizzando Mod per i titoli più famosi, adesso la tendenza sembra essere quella di realizzare tutto in casa, magari rinunciando a motori ultra-sofisticati per puntare su idee fresche e divertenti. Come per esempio *Altitude*, che nella sua incredibile semplicità riesce a dimostrarsi molto più profondo di quanto possa apparire. Inizialmente, si ha l'impressione di essere alle prese con un banale sparatutto bidimensionale dalla grafica fumettosa, ma con il passare dei minuti si apprezzano le chicche della giocabilità.

Ci si rende conto, per esempio, che non tutto è facile come nei primi livelli del tutorial e che, anzi, bisogna impegnarsi non poco per riuscire a combinare qualcosa. È fondamentale imparare i pregi e i difetti di ogni aereo (ci sono quelli veloci e maneggevoli con poca resistenza, così come velivoli più pesanti e poco agili, ma in grado di resistere a lungo al fuoco avversario), capire quali tattiche usare per colpire i nemici e quali sono i trucchi migliori per scrollarsi il malefico avversario dalle spalle.

Tenendo presente che le azioni a disposizione sono poche (sparare, accelerare e muoversi), tutta la strategia si basa sull'imparare a menadito i segreti di ogni livello, oltre che sullo sfruttare l'inerzia. Scordatevi di salire in verticale come nulla fosse: ci vorrà poco per esaurire la spinta dei postbruciatori e far stallare l'aereo, perdendone il controllo. A quel punto, l'apparecchio punterà verso il suolo, che potrete anche toccare senza

> "Divertente, a patto di essere affascinati dal multiplayer"

necessariamente morire, ma in quegli istanti sarete alla mercé degli avversari, visto che prima di riprendere quota e velocità passeranno alcuni interminabili attimi.

Altitude è molto divertente, a patto di essere affascinati dal multiplayer. La sezione single player è infatti utile come tutorial, ma tende ad annoiare in fretta, mentre il meglio consiste nello sfidare gli amici sulla Rete. L'unico dubbio che resta è relativo alla longevità: nel nostro caso, dopo qualche settimana di intensa passione *Altitude* è scivolato nel dimenticatoio. Considerando, però, che il gioco costa meno di 9 euro su Steam, crediamo ci si possa passare sopra.

Alberto Falchi



NON CHIAMATELI POWER UP

Il termine "power up" è polveroso, tanto quanto "bonus". Nel nuovo millennio si chiamano Perk, e probabilmente dovremo abituarci all'idea di vedere questo vocabolo abusato negli anni a venire. Nel caso di *Altitude*, eliminando gli avversari si sbloccano delle nuove abilità, che dipendono dall'aereo che si sta pilotando. Si passa da una corazza che garantisce maggiore resistenza a un drone che ripara l'apparecchio quando è danneggiato, ma non mancano chicche come il Reverse Thrust, che permette di andare anche al contrario, facendo impazzire gli avversari con mosse inaspettate.

IN ALTERNATIVA...

Audiosurf, Apr 08, 8
Non c'entrano nulla gli aerei, ma è un gioco "indie" venduto a pochi euro, che vi terrà incollati a lungo allo schermo.

Geometry Wars, Sett 07, 9
Uno sparatutto visionario, frenetico e divertentissimo, venduto tra l'altro a pochi euro.

info ■ Casa **Nimbly Games** ■ Sviluppatore **Nimbly Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://altitudegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Connessione a Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Economico
+ Requisiti di sistema bassissimi
+ Divertente

− Tende a stancare presto
− In single player non è il massimo
− Ripetitivo

***Altitude* è un gioco semplice, ma ricco di spunti interessanti. Inizialmente regala momenti di grande coinvolgimento, ma tende a stancare piuttosto in fretta, nonostante la presenza di un buon editor di livelli.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	EDITOR
6	6	8	8	7	7


I combattimenti riescono a essere coreografici e pirotecnici, grazie a incantesimi, scie luminose e scintille delle armi.


A spasso per le calli o a nuoto nei canali di una Venezia collocata in un'epoca simile al XVI secolo, ma fantasy.

METTIAMOCI UNA TOPPA

Per risolvere un gran numero di bug ed errori di programmazione che potrebbero intralciare il divertimento, consigliamo vivamente di installare la patch v1.02: noterete un miglioramento generale della fluidità del gioco, oltre a nuove opzioni di configurazione e un ulteriore bilanciamento della giocabilità.

MOSSO DA UN ORCO

Il motore grafico di *Venetica* è l'OGRE Engine, che i programmatori di Deck13 Interactive hanno già utilizzato in precedenti progetti, quali le avventure grafiche *Ankh* e *Jack Keane*. Lo stesso strumento di animazione 3D è stato adoperato anche per i recenti *Torchlight* e *Zombie Driver*. Il risultato ottenuto dal team di sviluppo teutonico è gradevole fintanto che si osservano i dettagli da una certa distanza: avvicinandosi, ci si accorge delle imperfezioni e dei particolari disegnati in modo grossolano. Il difetto maggiore resta la fluidità: nonostante il motore sia generalmente agile, *Venetica* pare troppo pesante e male ottimizzato in rapporto all'effettiva qualità degli elementi visualizzati sullo schermo. Lento e goffo come un orco, appunto, ma scalabile su sistemi meno potenti.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

VENETICA

Morte e miracoli a Venezia, ma il paesaggio sembra di cartapesta e gli abitanti di pongo.

UN cavaliere sacrifica la propria vita per salvare l'amata, che si scopre essere il bersaglio degli assassini che hanno assediato il villaggio.

Lei è Scarlett, protagonista di *Venetica*, un'orfana ignara di essere la figlia della Morte, che le appare in sogno, affidandole un'importante missione. Deve eliminare l'Arconte Non Morto per mezzo di un'arma magica, affinché questo negromante non posi lo sguardo sul "Grimorio Nero", un libro che gli conferirebbe un potere inarrestabile. Nei panni (succinti) dell'avvenente fanciulla, cui il padre, l'Oscuro Mietitore, ha donato i poteri arcani e la falce, il giocatore deve scegliere quale cammino imboccare per giungere alla meta. Il bivio è di natura morale e riguarda lo spirito con cui si prende ogni decisione: si può agire accecati dall'odio e in cerca di vendetta oppure mossi dall'amore, se si desidera risvegliare il fidanzato dal sonno eterno. La trama di *Venetica* non cattura da subito: la parte iniziale è lenta e prevedibile, ma il ritmo si fa più incalzante non appena si sbarca a Venezia, inquadrata cronologicamente in un XVI secolo all'insegna del fantasy, con maghi e mostri (il capoluogo veneto comprende una vasta porzione dalla mappa di gioco, ma la quantità di dettagli non è lontanamente paragonabile a quella di *Assassin's Creed 2*). Il sistema di controllo del personaggio, dal canto suo, ricorda molto *Fable*: si manovra direttamente l'alter ego, anche in combattimento, ricorrendo a combinazioni di tasti per utilizzare i poteri magici ed eseguire mosse speciali.

Le buone intenzioni dei programmatori si scontrano con una realizzazione

> "Le buone idee si scontrano con una realizzazione mediocre"

tecnica che, purtroppo, non rende giustizia a *Venetica*: i modelli poligonali sono piuttosto grezzi e i visi mancano di espressività (tranne forse quello di Scarlett); il comportamento degli avversari nei duelli denota una scarsa Intelligenza Artificiale, che si avventa sul nemico a breve distanza, ripetendo la solita serie di attacchi, senza pianificare alcuna tattica. Gli unici che alternano un maggior numero di strategie offensive e difensive sono i boss, gli antagonisti più minacciosi che attendono alla fine di ogni tappa narrativa.

A *Venetica* non mancano gli ingredienti da GdR, però l'accento è posto sull'azione: i dialoghi sono a scelta multipla (ma poco articolati e decisamente scialbi), ci sono i punti esperienza per accedere a capacità e incantesimi (un assortimento abbastanza soddisfacente), infine, armi, oggetti e corazze si presentano all'appello con una discreta varietà. La risposta ai comandi non è tuttavia immediata e precisa; il problema non è prendere confidenza coi controlli, bensì ricorrere a combinazioni di tasti che, spesso, non hanno l'effetto desiderato.

Ci si può accontentare della dose di divertimento offerta da *Venetica*, ma sarebbe lecito aspettarsi qualcosa di più da una produzione destinata a fallire nel confronto con titoli usciti qualche anno fa. Insomma, intrattiene per molte ore (circa una quarantina), ma non entusiasma e, soprattutto, lascia l'amaro in bocca perché certe idee potevano essere sviluppate meglio.

Tito Parrello



IN ITALIANO

Venetica è tradotto nella nostra lingua, ma non doppiato. Pertanto, i testi e i sottotitoli sono in italiano, mentre le voci sono in inglese. Circa la qualità della recitazione in lingua originale, è meglio soprassedere.



IN ALTERNATIVA...

Fable - The Lost Chapters, Nov 05, **8**
A distanza di anni, questo GdR d'azione risulta ancora piacevole e nettamente superiore a *Venetica*, sotto tutti i punti di vista.

Torchlight, Gen 10, **8**
Stesso motore grafico di *Venetica*, ma differenti meccaniche di gioco (più simili a *Diablo*) per questo GdR d'azione.

info ■ Casa **Dtp Enterteiment** ■ Sviluppatore **Deck13 Interactive** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.venetica-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD**
- Sis Consigliato **CPU dual core 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 10 GB HD**
- Multiplayer **No**

- **È curioso ereditare i poteri della Morte**
- **Combattimenti coreografici**
- **Ambientazione affascinante**

- **Graficamente arretrato**
- **Sistema di controllo impreciso**
- **Dialoghi banali e stereotipati**

La città di Venezia in salsa fantasy è lo scenario ideale per una storia epica, ma anche ricca d'ironia. Peccato che le intuizioni degli autori vadano sprecate a causa di una realizzazione mediocre. Scimmiotta *Fable*, ma non ne è all'altezza.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	LIBERTÀ D'AZIONE
6	6	6	7	7	4



■ Le macchie rosse sull'asfalto sono un evidente segnale del nostro passaggio: spesso, seguendole a ritroso si trova la strada di casa.



CALANO LE TENEBRE

Sono già disponibili dei Mod per *Zombie Driver*, scaricabili gratuitamente dal sito ufficiale e, per chi fosse interessato, pare sia relativamente facile creare modifiche per il gioco (seguendo le istruzioni e le guide disponibili sul forum). Il *Darkness Mod* è uno dei più interessanti attualmente in circolazione: trasforma le missioni diurne in scorribande notturne. I fari dell'auto, i lampioni e i bagliori delle armi sono le uniche fonti di luce e proiettano ombre dinamiche che si estendono lugubri sullo scenario.

GENERE: AUTOSCONTRO CON ZOMBI

ZOMBIE DRIVER

Il matrimonio tra *Carmageddon* e *Left 4 Dead*, celebrato in stile arcade.

IN LINGUA ORIGINALE

***Zombie Driver* è completamente in inglese. Può essere acquistato, tramite digital delivery, direttamente dal sito ufficiale (www.zombiedriver.com), oppure su Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com).**

ACCADE di rado che bastino due parole per riassumere un gioco, eppure il concetto base di *Zombie Driver* è tutto racchiuso nel titolo: si guida un veicolo in una città invasa da zombi.



Le premesse narrative non sono approfondite; del resto, siamo ormai abituati a scenari post-apocalittici popolati da morti viventi, tanto quanto a mondi fantasy con elfi e draghi. Ciò che sorprende davvero è la semplicità delle meccaniche di *Zombie Driver*, riconducibili a uno stile immediato come usava ai tempi d'oro delle sale giochi. Inutile parlare di curva d'apprendimento: si osserva l'azione dall'alto e si controlla il mezzo muovendolo con le frecce direzionali, frenando con il tasto "spazio" e attivando l'arma installata con il tasto di fuoco. Non esistono altre combinazioni di tasti e il punteggio finale per ogni scenario tiene il conto, in termini economici, del numero di Non Morti abbattuti, civili salvati, obiettivi completati e denaro raccolto.

La trama, se si può definire tale, si dipana per diciassette missioni il cui scopo è pressoché sempre lo stesso: si parte da una zona franca della mappa e si sfreccia per le strade alla ricerca di sopravvissuti, sterminando quanti più zombi possibile (travolgendoli, incendiandoli, crivellandoli di pallottole e così via), per poi tornare alla base sani e salvi. I veicoli a disposizione sono sei (taxi, auto sportiva, limousine, ambulanza, volante della polizia e pulmino) e si sbloccano nel corso della partita, così come le modifiche apportabili a ciascuna di esse, spendendo i soldi guadagnati. È possibile investire somme per migliorare velocità e difese dei mezzi, ma anche acquistare dispositivi offensivi quali mitragliatrici, lanciafiamme, lanciarazzi, armi laser e turbo (per aprirsi un varco nelle orde di mostri).

> "Si guida a tutto gas, sterminando quanti più zombi possibile"

I panorami urbani sono ampi, dettagliati e liberamente esplorabili, molti elementi scenografici possono essere abbattuti e distrutti, ma nonostante i livelli siano organizzati diversamente, la città appare identica, le condizioni climatiche non variano e non c'è alternanza tra le fasi della giornata (l'ambientazione è costantemente soleggiata). Mantenendo l'orientamento automatico della visuale si riscontra un leggero ritardo nella correzione della prospettiva dopo una brusca sterzata; non dipende dalla fluidità del gioco e comunque l'impostazione manuale è sconsigliabile, poiché scomoda.

Il motore grafico, l'Ogre Engine, è piuttosto snello e versatile, tanto che è stato utilizzato per titoli appartenenti a generi differenti (di recente, *Torchlight* e *Venetica*).

Il divertimento è limitato dal continuo ripetersi delle medesime circostanze e *Zombie Driver*, se non affrontato come un semplice scacciapensieri o una breve parentesi ludica in un momento di pausa, stanca ben prima di essere portato a termine. In ogni caso, è particolarmente indicato se cercate un passatempo senza troppe pretese.

Tito Parrello



CINQUE PEZZI FACILI

Rispettando le tradizioni del genere horror, gli zombi sono goffi e lenti (solo negli ultimi tempi questo vecchio cliché è stato rivoluzionato da Non Morti agili e scattanti). Finché sono pochi, è facile scansarli o falciarli direttamente, ma quando ci si trova circondati, la storia cambia. In *Zombie Driver* si incontrano cinque tipologie di morti viventi: quelli comuni e i cani rallentano la marcia (soprattutto se numerosi), mentre i "lanciatori" scagliano oggetti per danneggiare la carrozzeria; quelli robusti dispongono di maggiore forza bruta. Infine, quelli grassi esplodono come i boomer di *Left 4 Dead* causando la perdita di una buona dose d'energia.



IN ALTERNATIVA...

Plants Vs. Zombies, Set 09, 8½
Giocabile, originale e coinvolgente, un rompicapo a base di zombi e giardinaggio.

Left 4 Dead 2, Gen 10, 9
Un degno seguito per l'inquietante FPS che ha riscoperto e rinnovato le atmosfere dei film di George Romero: un vero spettacolo da Grand Guignol.

info ■ Casa **Exor Studios** ■ Sviluppatore **Exor Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,95** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.zombiedriver.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

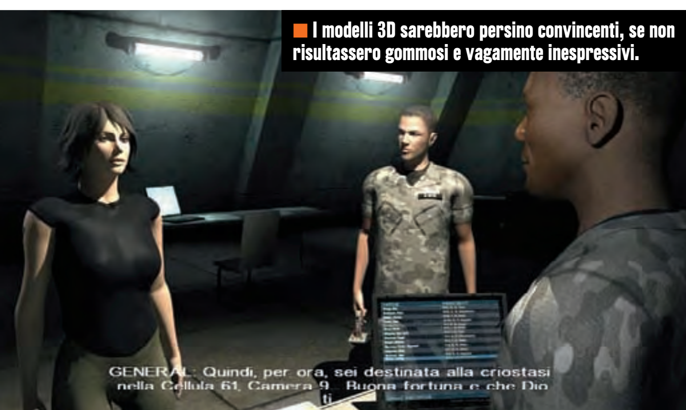
Pro
- Semplice e immediato
- Pirotecnico e sanguinolento
- Adrenalinico come un vecchio coin-op

Contro
- Breve e ripetitivo
- Scenografia sempre uguale
- Intrattiene il tempo di una pausa

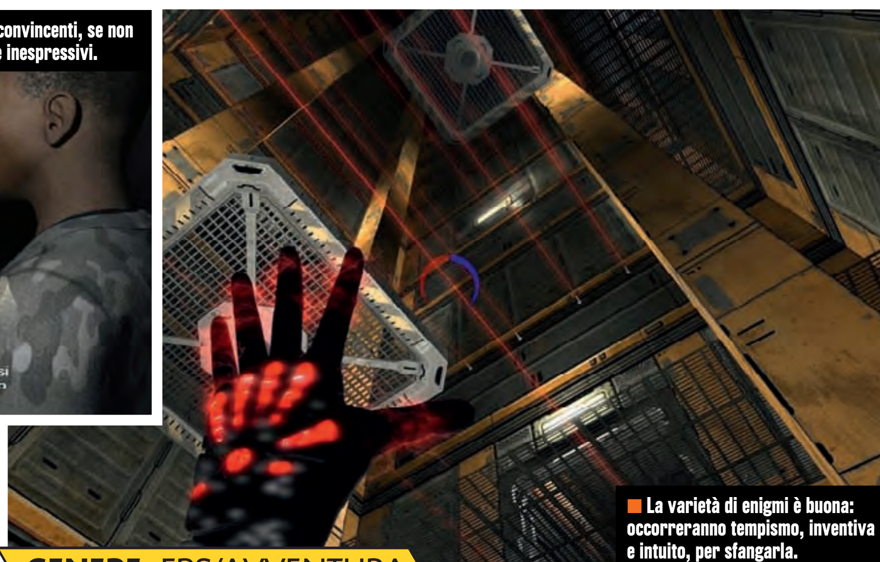
Un gioco fedele alla vecchia scuola, frenetico e facile da padroneggiare. Se assunto in pillole, fornisce la giusta dose di adrenalina per un intervallo ricreativo; eccedendo, finisce per annoiare. Resta pur sempre un buon acquisto per quel prezzo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MISSIONI
7	6	8	6	9	6



■ I modelli 3D sarebbero persino convincenti, se non risultassero gommosi e vagamente inespressivi.



■ La varietà di enigmi è buona: occorreranno tempismo, inventiva e intuito, per sfangarla.

GUANTI DI VELLUTO?

Saper padroneggiare i fatidici guanti nei passaggi più critici di *Twin Sector* sarà determinante, non solo per l'approccio con i puzzle, ma anche per i gesti più atletici. Non siamo ai ritmi vertiginosi di un *Mirror's Edge,* ma puntare con il palmo della mano una superficie disponibile e poi dosare un balzo o un atterraggio in modo oculato non è proprio una passeggiata di salute. E spesso, in tali circostanze, la reazione della protagonista Ashley ai comandi impartiti non sarà ottimale. Tuttavia, ci sono espedienti alternativi per scongiurare cadute troppo traumatiche. No, non li riveleremo in questa sede: non vogliamo rovinarvi il gusto di scoprirli.



SCAFFALI ELETTRONICI

Presso il sito ufficiale (www.twinsectorgame.com), si può acquistare la canonica versione DVD di *Twin Sector*. Diversamente, si può optare per un più praticabile download presso le piattaforme di riferimento Steam (http://store.steampowered.com) e Gamersgate (www.gamersgate.com). Il costo di *Twin Sector* oscilla tra i 18 e 26 euro.

GENERE: FPS/AVVENTURA

TWIN SECTOR

Half-Life 3? Acqua. *Penumbra 4*? Acqua. *Portal 2*? Fuochino...

CREARE un gioco dotato di un accattivante sistema fisico è ormai questione di poche centinaia di megabyte, e spesso il risultato finale è più che encomiabile. Gioellini come i recenti *Braid* o *Trine* ne sono una folgorante testimonianza.

Emulare un pezzo da novanta come *Portal,* invece, può rivelarsi un'impresa insidiosa e premettiamo che questo *Twin Sector,* pur ricalcando simpaticamente le meccaniche del titolo targato Valve, non ne eguaglia la finezza e – perché no – "l'ironia" di fondo.

I tedeschi di DnS Development, autori del gioco, hanno immaginato che in un futuro tanto cibernetico quanto apocalittico, le poche persone superstiti vengano ibernate in evoluti freezer sotterranei. Tra queste, c'è la nostra alter ego-digitale: Ashley. La ragazza è chiamata da un sibillino computer di vigilanza, OSCAR, a riparare un'imprecisata avaria che minaccia il letargo degli ultimi ghiaccioli dell'umanità.

Così, attraverso la lunga perlustrazione di un articolato bunker, Ashley dovrà destreggiarsi aggirando trappole, superando ostacoli, risolvendo puzzle ambientali e neutralizzando avversari robotici. Al suo fianco non avrà armi, ma il solo ausilio dei guanti telecinetici che indossa: uno rosso, per magnetizzare e maneggiare oggetti e accessori, l'altro blu, per deporli, lanciarli o usarli balisticamente. Come ciliegina sulla torta, i due gingilli consentiranno acrobazie gravitazionali da capogiro.

> "Stimola l'intelletto ed esalta l'interazione virtuale"

Messa così, basterebbe l'idea base di *Twin Sector* a garantirne la qualità: atmosfera stuzzicante, enigmi ingegnosi, dinamiche sfaccettate, giocabilità impegnativa... Alla lunga, però, le magagne fioccano. Le imperfezioni del motore fisico – un Havok talvolta implementato in maniera tutt'altro che "newtoniana" – unite a una struttura dei livelli a tratti astrusa, spesso rendono ancor più macchinose le già zoppicanti animazioni della nostra eroina. Sul piano audiovisivo, inoltre, lo scenario si appiattisce in architetture industriali piuttosto uniformi, disadorne, ingessate in texture inconsistenti, mentre il sonoro è talmente essenziale, da rasentare l'anonimato.

Twin Sector, tutto sommato, sa stimolare l'intelletto ed esaltare l'interazione virtuale, e potrebbe essere annoverato in quella fortunata generazione di titoli "tutta sostanza e poca tecnica". Quando, però, le mancanze della seconda viziano le potenzialità della prima, allora la giocabilità ne risente e l'esperienza ludica diviene più scomoda e frustrante. E per un gioco come *Twin Sector*, che, pur assicurando un discreto intrattenimento, è già ostico di suo, questa è una pecca da non trascurare. Promosso, sì, ma con riserva.

Stefano Fragione



IN ITALIANO

A dispetto del deserto acustico che pervade l'area di gioco, il doppiaggio in inglese pare comunque abbastanza ispirato. In ogni caso, *Twin Sector* è del tutto accessibile dalle Alpi a Pantelleria: eccetto il parlato, l'italiano abbraccia sottotitoli, menu e testi a schermo.



IN ALTERNATIVA...

Penumbra : Black Plague, Mar 08, **7,5**
Tinte horror e una fisica più palpabile, per un piccolo capolavoro di suspense e investigazione. Allegato, con l'espansione *Requiem*, a GMC di aprile 2009.

Portal, Nov 07, **9**
Il gioco cui Twin Sector fa l'occhiolino. Innovazione, freschezza ed eleganza.

info ■ Casa **HeadUp Games** ■ Sviluppatore **DnS Development** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 18 - 26** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.twinsectorgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 3,5 GB HD, Internet**
- Sis Consigliato **CPU dual core, Scheda 3D 256 MB PS 3**
- Multiplayer **No**

Per fortuna, ricorda *Portal*
Avvolgente rete di enigmi
"Tosto" e non convenzionale

Purtroppo, ricorda *Portal*
Controlli non sempre puntuali
Comparto tecnico da archeologia

***Twin Sector* è un prodotto speciale, nel bene e nel male. Certo, il guanto di sfida gettato a *Portal* è meglio ritirarlo, onde evitare brutte figure. L'esperimento è dunque riuscito a metà, ma ciò non preclude il divertimento.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	LEVEL DESIGN
5	6	7	7	8	6

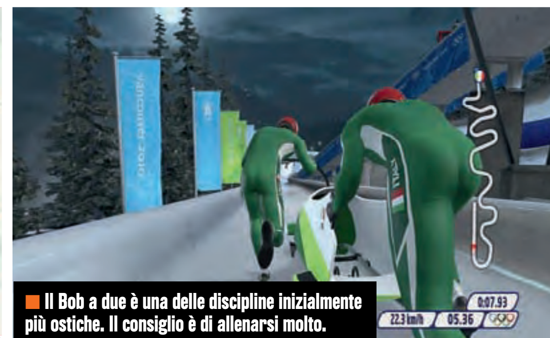
GAMES FOR WINDOWS LIVE
1000 punti
50 obiettivi
ACHIEVEMENT

ACHIEVEMENT

Appartenendo alla piattaforma virtuale Games for Windows LIVE, *Vancouver 2010* offre al videogiocatore l'opportunità di incrementare il proprio Gamerscore sbloccando fino a 50 Obiettivi per un totale di 1.000 G. "Millare" il titolo Eurocom non sarà impresa facile: tra le altre cose, sono richiesti un oro in ciascuno dei 14 eventi disponibili e il superamento di tutte le (spesso difficili) sfide proposte.



Uno dei principali punti di forza di *Vancouver 2010* è rappresentato dalla veste grafica.



Il Bob a due è una delle discipline inizialmente più ostiche. Il consiglio è di allenarsi molto.

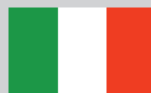
GENERE: GIOCO SPORTIVO

VANCOUVER 2010

Una licenza importante, che poteva essere sfruttata molto meglio.

IN ITALIANO

***Vancouver 2010* ha manuale e testi su schermo in italiano. Il parlato è in inglese, ma in pratica è completamente assente, essendo limitato alla sola voce dello speaker che chiede "Ready?" prima del conto alla rovescia che porta alla partenza di ciascun evento.**



IN ALTERNATIVA...

Torino 2006, Feb 06, **6½**
I XX giochi olimpici invernali di Torino sono i protagonisti di questo titolo semplice e divertente, anche se non per molto tempo.

Alpine Ski Racing 07, Feb 07, **7**
Per gli appassionati di sci, una simulazione ben realizzata, in cui gestire ogni aspetto della vita del proprio atleta.

CHE arrivasse nei negozi il gioco ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Vancouver era inevitabile. Che si trattasse di una delle tante licenze sprecate, invece, era sicuramente evitabile.

A giudicare, dall'ottimo lavoro svolto dagli sviluppatori di Eurocom dal punto di vista tecnico, sembrerebbe impossibile catalogare *Vancouver 2010* come l'ennesimo gioco su licenza senz'anima. La veste grafica, infatti, è molto buona e, a patto di possedere un computer almeno mediamente dotato, è possibile goderne senza incappare in fastidiosi rallentamenti. Il che ci porta all'altro ottimo aspetto del titolo Eurocom: la fluidità. Sempre convincente e in grado di proiettare il giocatore nell'evento che sta cercando di vincere, dandogli una sensazione di velocità molto valida, sia che si utilizzi la visuale in terza persona, sia che si prediliga quella in soggettiva (negli eventi dove quest'ultima è disponibile). Anche la giocabilità è di buon livello, soprattutto se si utilizza un controller Xbox 360 per Windows (scelta assolutamente consigliata). Il controllo del proprio atleta risulta piacevole e anche abbastanza profondo, soprattutto in eventi basati su Sci e Snowboard, mentre diventa un po' più complesso in discipline come il Bob a due.

Con queste premesse, comunque, realizzare un gioco valido non sarebbe stato difficile. Generalmente, sono proprio elementi quali grafica, fluidità e controllo a deludere nei giochi su licenza che riescono male. Paradossalmente, invece, in *Vancouver 2010* a mancare è proprio

> "Manca la sensazione di trovarsi nel clima olimpico"

la sensazione di ritrovarsi nel magico clima olimpico, per via di una struttura di gioco scarna, se non addirittura inesistente.

Il giocatore può scegliere tra tre modalità principali: Allenamento, Giochi Olimpici e Sfide. Le prime due sono praticamente identiche, con l'unica differenza che solo nella seconda è consentito vincere medaglie (e sbloccare i relativi Obiettivi), e propongono 14 discipline ben assortite, ma che non sono legate in alcun modo tra loro e danno la strana sensazione di essere livelli a sé stanti. La modalità Sfide è indubbiamente più interessante, ma ha tutte le caratteristiche della classica alternativa a un gioco principale che invece latita: per capirci, è come se in *Modern Warfare 2* le Operazioni Speciali fossero l'unica attrattiva. Neanche il multiplayer (disponibile in locale con più controller, in LAN o tramite Internet) riesce a risollevare le sorti di un prodotto realizzato tecnicamente in modo molto valido, ma a cui manca un'anima.

Gianluca "Ualone" Loggia



SFIDE

Il vero cuore videoludico di *Vancouver 2010* si trova nella modalità "Sfide", in cui al giocatore viene proposto di completare gli eventi olimpici facendo attenzione a soddisfare dei requisiti ben precisi. Mantenere una certa velocità media nello Slalom, colpire (o evitare) tutti i pupazzi di neve presenti sulla pista di Snowboard, ottenere un punteggio minimo in tutte le parti del Salto femminile e così via. Molte di queste sfide richiedono tempismo, abilità e concentrazione tipici da videogiochi arcade vecchio stile e rischiano facilmente di diventare frustranti per molti.



info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Eurocom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.olympicvideogames.com/vancouver2010/**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 4 GB HD**
- S. Cons. **dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Internet e profilo Games for Windows LIVE**
- Multiplayer **Stesso PC (2-4 giocatori), LAN, Internet**

- Buona veste grafica
- Ottima sensazione di velocità
- Sfide impegnative e interessanti...

- ... ma spesso troppo frustranti
- Struttura di gioco povera
- Nemmeno uno straccio di trama

***Vancouver 2010* è una mezza occasione sprecata. Dal punto di vista tecnico è stato svolto un ottimo lavoro, e la modalità "Sfide", per quanto difficile, è indubbiamente ben fatta. Manca, però, una modalità che riesca a infondere lo spirito olimpico nel giocatore.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CARRIERA	MULTIPLAYER
8	8	7	6	4	6



McTwisp, ovvero il Bianconiglio, ha la capacità di fermare il tempo.


Visti da vicino, i personaggi mostrano tutte le loro pecche realizzative.



IN ITALIANO

Il gioco è interamente in italiano, sia per quanto riguarda menu e indicazioni a schermo, sia per il doppiaggio. Il livello della recitazione è più che discreto.



GENERE: AZIONE

ALICE IN WONDERLAND

Da Tim Burton ai nostri monitor, Alice torna nel Paese delle Meraviglie elettronico.

IL RE DEI VISIONARI

Tim Burton è considerato uno dei registi di maggior talento sul palcoscenico hollywoodiano. Il suo stile gotico e visionario ha partorito alcuni dei più celebri lungometraggi degli ultimi decenni, imponendosi come standard riconosciuto nel vasto filone fantastico con venature horror. Dopo "Beetlejuice", "Batman", "Edward mani di forbice", "Il mistero di Sleepy Hollow" e alcune spettacolari escursioni nell'animazione ("La sposa cadavere" su tutti), Burton incontra finalmente, in "Alice in Wonderland", uno degli scrittori a lui più affini nella concezione di mondi folli, visionari e inquietanti. Lewis Carroll ha finalmente trovato il suo regista ideale.



PER tutti i cultori di Lewis Carroll e dei mondi visionari di Tim Burton, l'imminente lungometraggio dedicato alle avventure di Alice è un appuntamento atteso da mesi.

Come spesso accade in queste circostanze, al film si accompagna il relativo videogioco, mossa commerciale che raramente ha partorito prodotti degni di nota. Va subito detto, la versione elettronica di "Alice in Wonderland" non è un gioco da ricordare, limitato com'è al ruolo di innocua propaggine del film, spento titolo d'azione in terza persona solo sporadicamente ravvivato da scelte stilistiche tutto sommato gradevoli. Riprendendo la trama della pellicola, il gioco non ripropone la classica storia

> "Il sistema di controllo è macchinoso e scomodo"

scritta più di un secolo fa da Carroll, ma ne rappresenta una sorta di seguito ambientato dieci anni dopo, con il buon vecchio Bianconiglio impegnato a riportare Alice, ora diciannovenne, nel folle Sottomondo su ordine del Brucaliffo. Alice non ricorda nulla della sua precedente esperienza nel Paese delle Meraviglie e solo con il tempo riconoscerà i suoi vecchi amici, dal Leprotto Marzolino al Cappellaio Matto, bisognosi del suo aiuto per sconfiggere la perfida Regina Rossa.

Come abbiamo scritto, *Alice in Wonderland* è un classico gioco d'azione in terza persona, con elementi "piattaforme" intervallati da combattimenti e semplici enigmi da risolvere per procedere lungo il cammino. L'aspetto più interessante fin dai primi minuti è la possibilità di passare con un semplice clic da un personaggio all'altro, per sfruttarne al meglio le caratteristiche personali.

Se sulla carta la struttura appare interessante pur nella sua estrema semplicità, la resa è decisamente sotto la media. Ciò che rende subito indigesto il gioco è il sistema di controllo assai macchinoso e scomodo (consigliamo l'uso di un pad). Per non parlare dell'estrema linearità dei livelli e della grafica, colorata ma tecnicamente deficitaria, caratterizzata da modelli poligonali grezzi e scarni. Insomma, un giochino del tutto innocuo, adatto solo a un pubblico di giovanissimi, che non lascerà alcun ricordo di sé da qui a qualche settimana. Decisamente meglio il film, non c'è dubbio.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

L'Era Glaciale 3: L'Alba dei Dinosauri, Nov 09, 7
Uno dei rari esempi di giochi ispirati a film con qualche qualità intrinseca. Per tutti i fan di Sid e compagnia.

American McGee's Alice, Feb 01, 8
Visionario al punto giusto, è a tutt'oggi il miglior gioco ispirato al mondo di Carroll.

info ■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Sviluppatore **Etrange Libellules** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.disney.it/disneyinteractivestudios**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 7 GB HD**
- Sis Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Co-op mode stesso PC**

Possibilità di controllare più personaggi
Voci in italiano di buona qualità
Poteri speciali ben caratterizzati

Troppo lineare
Grafica datata
Sistema di controllo scomodo

In attesa di gustarci il film di Tim Burton, il prodotto di Etrange Libellules si rivela un antipasto poco appetitoso, un titolo d'azione semplice che non dirà molto ai giocatori più navigati ed è adatto solo ai giovanissimi.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	6	6	6	5	5

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: FX Interactive **Sviluppatore:** Spellbound Studios **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 9,95 **Provato su:** Dic 02, **7**

ROBIN HOOD

ERA il 2002 quando fece la sua comparsa sugli scaffali, marchiato Microids, un divertente e valido strategico con venature stealth, dedicato al leggendario Robin Hood.



I livelli di gioco offrono sempre ambientazioni complesse.

Realizzato da Spellbound, il gioco riprendeva la struttura di altri celebri titoli quali *Desperados* e, soprattutto, la serie *Commandos*, risultando nel complesso divertente, impegnativo e bello da vedere. Grazie a FX Interactive, *Robin Hood* torna nei negozi a un prezzo assai contenuto, ma arricchito da un manuale cartaceo e da una bella mappa dei luoghi che andremo ad affrontare nel corso della nostra avventura. Una vera rarità per un prodotto di fascia economica. La storia alla base del gioco è nota: di ritorno dalle crociate, Robin di Locksley scopre che tutti i suoi averi sono stati confiscati dallo sceriffo di Nottingham. Unitosi a un gruppo di ribelli, Robin tenterà di sconfiggere il malvagio sceriffo e di liberare la bella Lady Marian.

La struttura delle missioni prevede quasi sempre la necessità di infiltrarsi in aree ben difese dai soldati nemici, i quali, grazie a una valida Intelligenza Artificiale, reagiranno in maniera credibile alla nostra presenza. Un level design complesso quanto basta e una grafica pur sempre gustosa fanno da cornice a un gioco che sa coinvolgere con stile.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Uno strategico-stealth che fa il verso alla serie *Commandos*, ma che offre un'anima tutto sommato originale.

Casa: FX Interactive **Sviluppatore:** Strategy First **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 9,95 **Provato su:** Mar 02, **8**

DISCIPLES II ANTHOLOGY

***DISCIPLES II* e tutte e tre le sue espansioni in un'unica, elegante confezione? Con FX Interactive si può e, in più, c'è la chicca di un nutrito manuale cartaceo e del bestiario di Nevendaar.**



Le battaglie sono nobilitate da una grafica ancor oggi di valore.

Tutto questo è *Disciples II Anthology*, il modo migliore per mettere le mani sul valido strategico a turni fantasy di Strategy First, pubblicato per la prima volta nel 2002. L'azione prende vita nel regno di Nevendaar, squassato da una terribile guerra tra numerose fazioni. Lo schema di gioco è suddiviso in tre fasi fondamentali: la costruzione della capitale, l'esplorazione delle terre tramite le unità eroiche e le battaglie vere e proprie. Ogni capitale è protetta da un potente guardiano, che potrà essere sconfitto solo sfruttando al meglio le capacità degli eroi. Le battaglie, nobilitate da una grafica pregevole e da animazioni fluide e credibili, prevedono lo scontro tra una squadra eroica, costituita da cinque unità (le unità più grandi, come i draghi, possono occupare due slot nella struttura del team), e uno schieramento nemico.

In caso di vittoria, il giocatore riceverà un determinato ammontare di punti esperienza che andranno a influenzare la capacità di costruire edifici e unità sempre più potenti e complessi. Se apprezzate la strategia a turni, *Disciples II Anthology* è senza dubbio una delle migliori opzioni possibili per rapporto qualità/prezzo.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

***Disciples II Anthology* raccoglie in un solo DVD il gioco originario e le tre espansioni pubblicate. Imperdibile!**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Civilization IV
BANNED.Neon
"È iniziato il grande ripasso!"



Modern Warfare 2
GMC.Homer
"Il tempo delle decisioni!"



Football Manager 2010
GMC.Pettinato
"Champions League!"



Race On
GMC.Pape
"Arrivano le Muscle Car!"



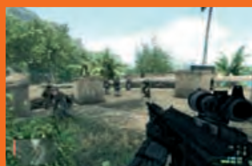
The Club
GMC.Dario
"Piombo a volontà!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

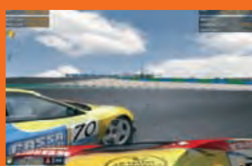
5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!



2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6 ½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



2) DEAD SPACE Dic 08 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.



2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

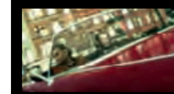
3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **FoLeY_991**
Miglior Colonna Sonora
1. Legacy of Kain: Soul Reaver
2. Prince of Persia: Spirito Guerriero
3. Silent Hill 2
4. Painkiller
5. Medal of Honor: Allied Assault

■ **Kithkin**
Quelli a cui sto giocando
1. Call of Duty: Modern Warfare 2
2. Colin McRae DiRT 2
3. Pro Evolution Soccer 2010
4. CounterStrike Source
5. Grand Theft Auto IV

■ **Ozzy_95**
I più belli giocati nel 2009
1. Grand Theft Auto IV
2. Football Manager 2010
3. Call of Duty 5
4. Fallout 3



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

Intel Extreme Masters 2010

STERMY NELLA FINALE MONDIALE DI QUAKE LIVE

Avallone non eccelle alla finale continentale, ma strappa comunque un biglietto per le World Finals!

INIZIA bene l'anno per il "Re" dei videogiocatori professionisti italiani. Come vi avevamo anticipato sul numero scorso, Stermy è riuscito ad accedere alla finale continentale degli Intel Extreme Masters, anticamera per quelle "World Finals" che, come da tradizione, anche quest'anno si svolgeranno al CeBIT di Hannover (Germania), in marzo.

Pur in assenza di un regolare campionato EPS, dunque, anche l'Italia avrà un rappresentante alle "World Championship Finals": Alessandro Avallone, unico italiano presente alla "Champions League dei videogiochi", è riuscito a staccare un biglietto per la finale mondiale di *Quake Live*, prevista dal 2 al 6 marzo prossimo. Stermy ha guadagnato il proprio accesso alla finalissima grazie a un lungo cammino iniziato con una fase di qualificazione (nazionale) online, denominata Game On, dominata senza difficoltà dal giocatore ligure che, qualificatosi primo, è riuscito a volare alle finali continentali europee svoltesi lo scorso gennaio a Colonia (Germania).

Il suo passaggio alla fase successiva, benché vaticinato dallo stesso Stermy all'inizio del torneo, è stato estremamente arduo e segnato da diverse difficoltà e da un sorteggio non particolarmente favorevole: nella fase preliminare a gironi, infatti, a Stermy è toccato il gruppo peggiore (il gruppo D), al punto di guadagnarsi tra i concorrenti l'affettuoso nomignolo di "the group of death". Nonostante la difficoltà, però, il nostro connazionale è riuscito a imporsi, classificandosi ancora una volta al primo posto nel girone, riuscendo a vincere tutti i match e ottenendo così l'accesso, a pieno diritto, ai play-off. Purtroppo, nella fase a eliminazione diretta, le cose non sono andate benissimo: Stermy ha infatti incassato la sua prima sconfitta a questi Master, nel quarto di finale contro il francese Kevin "Strenx" Baéza.
A quel punto, il passaggio alla finalissima era appeso a un filo: soltanto i primi sei classificati della finale europea, infatti, accedono alle World Finals e per i giocatori usciti sconfitti dai quarti di finale erano perciò disponibili due soli slot, per il quinto e sesto posto. Nella partita decisiva dei play-down, Avallone ha affrontato il tedesco Benjamin "calipt" Jakob, imponendogli un secco 3-0 senza storia e guadagnando così la matematica qualificazione alle finali di Hannover. Nella "finalina" per il quinto posto, infine, Stermy ha dovuto vedersela con lo svedese Magnus "Fox" Olsson, uscendo ancora una volta battuto, per 3-2, in un match di



Una stretta di mano con "Strenx": il giocatore francese ha appena battuto Stermy facendolo uscire dai play-off. Fortunatamente, le cose sono andate meglio nei play-down.

INTEL EXTREME MASTERS

Nata ufficialmente nel 2005, l'Intel Extreme Masters giunge quest'anno alla sua quarta edizione. Organizzata annualmente dall'Electronic Sports League, la IEM è certamente la più prestigiosa tra tutte le competizioni per club, raccogliendo i migliori giocatori e team del pianeta. Come avevamo ricordato sul numero scorso, quest'anno il torneo si svolge su tre discipline: *CounterStrike 1.6*, *World of Warcraft* e, naturalmente, *Quake Live*. A parte quest'ultimo, che ha avuto una modalità di partecipazione insolita, richiedendo una fase preliminare online denominata Game On, agli Extreme Masters si incontrano i primi classificati delle rispettive EPS nazionali (l'Italia, non avendo disputato un EPS quest'anno, non ha potuto schierare dei concorrenti nelle altre due discipline). Quella che viene ormai considerata la "Champions League dei videogiochi" si articola in un numero considerevole di tappe: dopo la selezione iniziale (gare nazionali o Game On), vengono disputati tre tornei "open" internazionali (rispettivamente, per quest'edizione, a Colonia, a Chengdu e a Dubai), tre finali continentali intermedie (quella americana ha avuto luogo lo scorso dicembre a Edmonton, in Canada; quella europea si è svolta a Colonia lo scorso gennaio, mentre quella asiatica avrà già avuto luogo, quando leggerete queste pagine, a Taiwan a febbraio) e una finale mondiale (che, come abbiamo scritto, quest'anno si svolgerà dal 2 al 6 marzo a Hannover). Alla finale mondiale accedono i primi classificati delle tre finali continentali, con un numero di slot prefissati: due concorrenti asiatici, quattro americani e sei europei, per formare un "roster" di 12 concorrenti per ogni disciplina. Il montepremi finale, quest'anno, sarà esattamente pari a mezzo milione di dollari, una cifra considerevole, ma notevolmente ridotta rispetto a quella dell'edizione precedente, pari a 750.000 dollari. La crisi colpisce anche qui.

Videogames Party: annunciate le tappe 2010

Ve l'avevamo già annunciato sul numero scorso, ma ora finalmente l'ufficio stampa di Generazione Web ci ha comunicato il calendario ufficiale 2010. Ci riferiamo a Videogames Party, il tour itinerante che, pur prendendo idealmente le distanze dal netgaming professionistico, promuove l'organizzazione di diversi tornei amatoriali per PC e console. Con la pubblicazione del calendario, ci piace notare che il numero di tappe è destinato ad aumentare: dai cinque eventi programmati nel 2009, il nuovo anno ne prevede ben sette. Il primo si è tenuto a Novegro (MI) durante il Festival del Fumetto, il 6 e 7 febbraio; il secondo a Mantova, dal 26 al 28 febbraio. Ecco gli altri nel dettaglio:

- Modena – Play — **13 e 14 marzo**
- Milano – Cartoomics — **26, 27 e 28 marzo**
- (Località da definire) – Videogames Party — **giugno**
- Lucca – Lucca Comics & Games — **dal 29 ottobre al 1 novembre**
- (Località da definire) – Videogames Party — **dicembre**

sito di riferimento: www.videogamesparty.it

scarso rilievo agonistico per entrambi i contendenti (i quali, avendo già ottenuto la certezza del passaggio alle World Finals, hanno dato vita a una rilassante amichevole di fine torneo). Stermy ha così concluso le finali europee di Colonia al sesto posto della classifica di *Quake Live*, ottenendo uno slot per Hannover e un montepremi, poco più che simbolico, di 350 dollari, ma con la speranza di portare a casa, a marzo, un risultato assai più prestigioso e importante.

Raggiunto telefonicamente poco dopo il suo rientro in Italia dalle finali di Colonia, Stermy ha dichiarato: "Il mio obiettivo, a questi Intel Extreme Masters, è di conquistare almeno il podio: credo che il terzo posto, nonostante l'elevato spessore tecnico degli altri concorrenti – soprattutto i giocatori provenienti dall'Est europeo, come il bielorusso Cypher, il polacco Av3k o il russo Cooller – sia certamente alla mia portata. Oltre a loro, gli avversari più temibili a queste World Finals sono, a mio giudizio, due statunitensi: Shane "Rapha" Hendrixson e Tim "DaHang" Fogarty, quest'ultimo vincitore delle finali continentali americane. Li ho visti giocare e sono davvero pericolosi. Come al solito, molto dipenderà dai sorteggi e dagli abbinamenti, però sono ottimista". Speriamo bene, anche se la grinta dimostrata dal nostro connazionale, questa volta, sembra proprio quella giusta.

Per la cronaca, a vincere le finali europee di *Quake Live* è stato un giocatore bielorusso, quell'Alexey "Cypher" Yanushevsky tanto temuto da Stermy (ma che Avallone ha già incontrato e battuto all'ultimo DreamHack) che, oltre alla medaglia d'oro, si è aggiudicato un sostanzioso assegno da 3.500 dollari! Per quanto riguarda le altre specialità (cui l'Italia non partecipa), il primo posto di *CounterStrike 1.6* è andato al team tedesco dei Mousesports, mentre per quanto riguarda *World of Warcraft* la vittoria è andata ai leggendari SK Gaming, il team multidisciplinare e internazionale (attualmente, hanno uffici a Colonia, in Germania e a Stoccolma, in Svezia) forse più celebre e blasonato nella storia del gaming professionistico. Arrivederci ad Hannover.

Paolo Cupola 



Il bielorusso Alexey "Cypher" Yanushevsky, vincitore del torneo di *Quake Live*, mentre riceve l'assegnone da 3.500 dollari!

sito di riferimento: www.esl-world.net/masters

ESL Major Series V
UN SOLO AZZURRO ACCEDE AI PLAY-OFF!

Ennesima stagione disastrosa per il netgaming italiano.

Sono ripartite a ottobre le ESL Major Series, la competizione europea per clan (e singoli giocatori) più importante dopo gli Intel Extreme Masters. A questo torneo multidisciplinare, giunto alla sua quinta edizione (una competizione considerata dai netgamer alla stregua di una "Coppa UEFA dei videogiochi"), accedono i migliori giocatori delle singole specialità, non ammessi agli IEM, secondo i piazzamenti ottenuti nei rispettivi campionati nazionali. L'assenza, più volte ricordata su queste stesse pagine, di un campionato regolare in Italia nel corso del 2009 di netgaming ha complicato i criteri di ammissione di clan e giocatori italiani a questo torneo internazionale. Hanno in parte sopperito al problema gli "inviti" rivolti direttamente da ESL ad alcuni team e player italiani, sulla base dei piazzamenti nei tornei nazionali e internazionali (come l'europeo per nazioni, per esempio) ottenuti nel corso della scorsa stagione. Tra le 14 discipline proposte quest'anno, l'Italia ha così potuto accedere a soltanto sei, seppur con giocatori di un certo prestigio e livello. Purtroppo, la scarsa preparazione (dovuta all'assenza di un vero campionato nazionale) ha minato le probabilità di vittoria dei nostri connazionali.
Così, è stato eliminato, al secondo round preliminare, l'unico clan partecipante (gli OX.Enermax) a *CounterStrike: Source*; medesima sorte è toccata alla specialità individuale di *FIFA 09*, con entrambi i partecipanti eliminati al QR2. Sempre al secondo round di qualificazione si è persa la squadra italiana (gli Endless) di *Defense of The Ancients*. Leggermente meglio è andata al team azzurro di *Quake Live*, i Night Killers, che sono riusciti almeno a qualificarsi alla fase a gironi, salvo poi classificarsi solo terzi nel Gruppo C, precludendosi così l'accesso ai play-off. Identica sorte è toccata alla (folta) rappresentativa italiana al torneo di *PES 2009*: nessuno dei tre concorrenti è riuscito ad andare oltre la quarta posizione (era necessario arrivare almeno terzi, per garantirsi il passaggio alla fase ad eliminazione diretta) nel girone. Deludono, in particolare, le prestazioni mediocri di giocatori del calibro di Andrea "Milanista" Imperio degli Inferno eSports (ultimo nel girone C) e di Stefano "Stefano10" Di Lodovico dei Team Impact (4° nel girone D).
L'unica nota positiva in questa Caporetto videoludica arriva da *TrackMania Nations Forever*: due i concorrenti azzurri in gara; tra questi, il bravissimo Edoardo "L3genD" Mariotti, vero specialista nella disciplina che ha concluso la fase a gironi dominando il Gruppo B (ha mantenuto saldamente la testa della classifica sin dalla prima giornata di gara). Il giocatore ferrarese accede così ai playoff e l'Italia continua a sperare in un briciolo di gloria. Sul prossimo numero vi diremo com'è andata. Forza L3gend!

sito di riferimento: www.esl.eu/eu/ems/season5

Mod per Unreal Tournament III

ARCHASIS II

Cappa e spada "irreali".



Il diario spiegherà gli obiettivi nel dettaglio.



Il Mago dispone anche di un'arma da mischia, ma dimenticatevi della sua esistenza.

- **Autore:** Team Archasis
- **Genere:** Sparatutto in prima/terza persona
- **Gioco richiesto:** *Unreal Tournament III*
- **Dimensioni:** 196 MB
- **Internet:** www.archasis.com

SIETE stanchi di fraggare con i vostri flak cannon e volete provare qualcosa di diverso? La vostra copia di *Unreal Tournament III* sarà allora la base necessaria per godere di *Archasis II*, una Total Conversion che accantonerà gladiatori spaziali per mettervi tra le mani un gioco ad ambientazione fantasy, con combattimenti di spada e magia sulla falsariga di quanto potreste aver già visto nel noto *Dark Messiah Might & Magic*.

Lo schema è piuttosto classico: effettuata la scelta tra tre classi di archetipi (Guerriero, Arciere, Mago) si affronteranno delle mappe con obiettivi progressivi, sulla falsariga del "trova questo; ora spacca quest'altro; infine uccidi tutti", con l'aggiunta di un limite di tempo piuttosto stringente a dare pepe alla ricetta. Ogni classe disporrà di una serie d'abilità peculiari, che sarà possibile sbloccare e potenziare accumulando esperienza e salendo di livello. È quasi superfluo dire che la principale fonte di esperienza saranno i nemici sul percorso, vera e propria carne da cannone pronta ad attaccarci a ondate. Vedremo, dunque, Guerrieri lanciati in capriole mortali e attrezzati per fare danni nell'area attorno a loro, Maghi capaci di scagliare le tradizionali palle di fuoco o fulmini dalle mani (come nella miglior tradizione Sith) e Arcieri intenti a scagliare frecce congelanti o velenose.

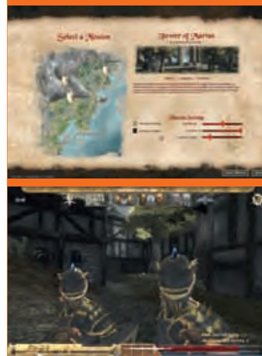
Superata una prima fase di apprendistato in cui la giocabilità tende ad apparire vagamente confusionaria, le meccaniche di *Archasis II* si rivelano sufficientemente godibili e divertenti. Le tre mappe disponibili, oltre a vantare un'ottima realizzazione a livello estetico, sono anche di estensione tale da rendere il conseguimento degli obiettivi tutt'altro che banale. Meno convincenti, invece, sono le animazioni dei modelli umani, decisamente sotto tono rispetto allo scenario.

Nonostante un'impostazione tipica da gioco d'azione a squadre, allo stato attuale *Archasis II* non permette alcuna opzione multiplayer. L'unica modalità disponibile in questa versione del Mod è, infatti, quella per il giocatore singolo, accompagnato per l'occasione da bot non particolarmente in gamba. Anche se presenti nei menu dell'interfaccia, né il gioco via Internet, né in LAN sono quindi funzionanti e, se selezionati, si limiteranno a rimandare a future versioni. Nei progetti degli sviluppatori, comunque, ci sarebbe l'idea di sviluppare *Archasis II* non più in forma di Mod, ma come prodotto commerciale.



INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.archasis.com/download.html**
2. Selezionate la voce **Download** e scaricate il file **ArchasisII_v081.zip**
3. Estraetene il contenuto e lanciate il file autoinstallante. Provvederà a rintracciare la vostra installazione di *UT 3* e a creare un collegamento adeguato
4. In caso di problemi, consultate il file readme.txt.





GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Un Mod divertente e frenetico, ma tre mappe in single player vengono a noia presto, i modelli sono migliorabili e le classi sbilanciate.

Mod per Empire: Total War

DARTHMOD EMPIRE 5.0

Un trattamento "imperiale" per moschetti e cavalieri.

- **Autore:** Darth Vader
- **Genere:** Strategia
- **Gioco richiesto:** *Empire: Total War*
- **Dimensioni:** 1 GB
- **Internet:** www.twcenter.net

CHI frequenta la fervida comunità della serie *Total War* conoscerà certo un modder di nome Darth Vader.

Nel corso degli anni, questo talentuoso creativo ha sviluppato espansioni per *Rome*, *Medieval II* e, ora, *Empire*. L'attuale culmine di quasi un anno di lavoro (nuovi aggiornamenti sono pubblicati in continuazione), *DarthMod Empire 5.0* è disponibile in due versioni: *DME 5.0* vero e proprio è focalizzato a migliorare i due aspetti-chiave dello strategico di Assembly, ovvero la modalità campagna e l'Intelligenza Artificiale. Per chi desidera di più, è disponibile la *DarthMod Ultimate Commander Edition 5.0:* un'espansione che include oltre 70 Mod sviluppati sia da Darth Vader, sia da altri membri della comunità (e inclusi con il loro permesso).

Comune a entrambe le versioni è la riscrittura della I.A., sia per la campagna strategica, sia per la gestione dei nemici nelle battaglie tattiche. L'avversario computerizzato è, tradizionalmente, il tallone d'Achille della serie *Total War*, e, altrettanto tradizionalmente, il primo aspetto che Darth Vader migliora con tutte le sue espansioni. Per aggiungere verosimiglianza agli scontri, *DME 5.0* riscrive anche le routine che gestiscono i calcoli balistici dei colpi sparati (da armi da fuoco leggere e artiglieria). In più, grazie a una radicale decurtazione del costo delle unità, ora le battaglie possono coinvolgere un numero enorme di soldati, e assumere dimensioni veramente epiche.

La *Ultimate Commander Edition 5.0* (cui ci riferiamo quando indichiamo 1 GB nella voce "dimensioni") mantiene i contenuti di *DME 5.0*, ma aggiunge miglioramenti alla grafica e all'audio, oltre a una serie di opzioni che consentono al giocatore di variare alcuni parametri della giocabilità. Decine e decine di uniformi sono state rivedute e corrette, in modo da meglio corrispondere alle controparti storiche. Nuovi "effetti speciali" sono stati aggiunti al campo di battaglia, in particolare una gestione più realistica del fumo prodotto dalle armi da fuoco e del suo effetto sulla visibilità durante gli scontri. Un pannello di avvio personalizzato (che può essere lanciato da una scorciatoia sulla scrivania ed è necessario per avviare il Mod) consente di abilitare e disabilitare sia questi miglioramenti, sia delle varianti nella gestione delle granate lanciate dalla fanteria, nelle abilità delle unita di artiglieria e nelle caratteristiche nazionali di alcuni imperi nella Grande Campagna (in particolare, tra quelli del subcontinente indiano, la cui forza è stata ridotta per evitare espansioni militari storicamente troppo vaste).

Altre opzioni, sul fronte del sonoro, introducono effetti più realistici per le diverse armi, nonché nuove melodie suonate in battaglia dalle unità che combattevano con strumenti musicali al seguito. Infine, oltre a revisioni estetiche dell'interfaccia, *DMUCE 5.0* propone una durata variabile dei turni della campagna (2, 3, o addirittura 4 per anno, per chi vuole intraprendere vere e proprie "maratone"), nonché una nuova versione della bella campagna di tutorial *The Road to Independence* dedicata alla storia rivoluzione americana del 1776 e agli eventi che la precedettero. Un'espansione imperdibile.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Installare Mod per la serie *Total War* non è mai stato molto intuitivo, ma gli sviluppatori si sono impegnati per semplificare la vita agli utenti. Nel caso di *DarthMod 5.0*, per prima cosa è necessario scaricare l'eseguibile più recente (più eventuali aggiornamenti e hotfix) all'indirizzo **www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=317039**

2 I file scaricati vanno installati in ordine: prima il Mod base (giunto alla versione *5.0*), quindi gli aggiornamenti (al momento in cui andiamo in stampa ce n'è uno per la versione *5.1*) e quindi gli eventuali hotfix. I file sono eseguibili in formato .EXE, e il giocatore deve solo indicare la directory in cui è installato *Empire: TW*

3 Il processo d'installazione creerà un'icona sulla scrivania di Windows. **È necessario lanciare il gioco attraverso questa scorciatoia**, o il Mod non funzionerà. Apparirà un pannello che consentirà di selezionare diverse le diverse opzioni offerte da *DarthMod* e, quindi, di lanciare il gioco. *DarthMod* non sovrascrive alcun file dell'originale *Empire: TW*, che può quindi anche essere giocato nella sua versione "liscia".



Opzionalmente, la forza di alcuni imperi indiani può essere ridotta, così da evitare irrealistiche conquiste del grande subcontinente.





Tra i miglioramenti alla grafica, abbiamo effetti più realistici del fumo prodotto dalle armi da fuoco.

VERDETTO



Una grande espansione, che migliora ogni aspetto del gioco mantenendone integro lo spirito.

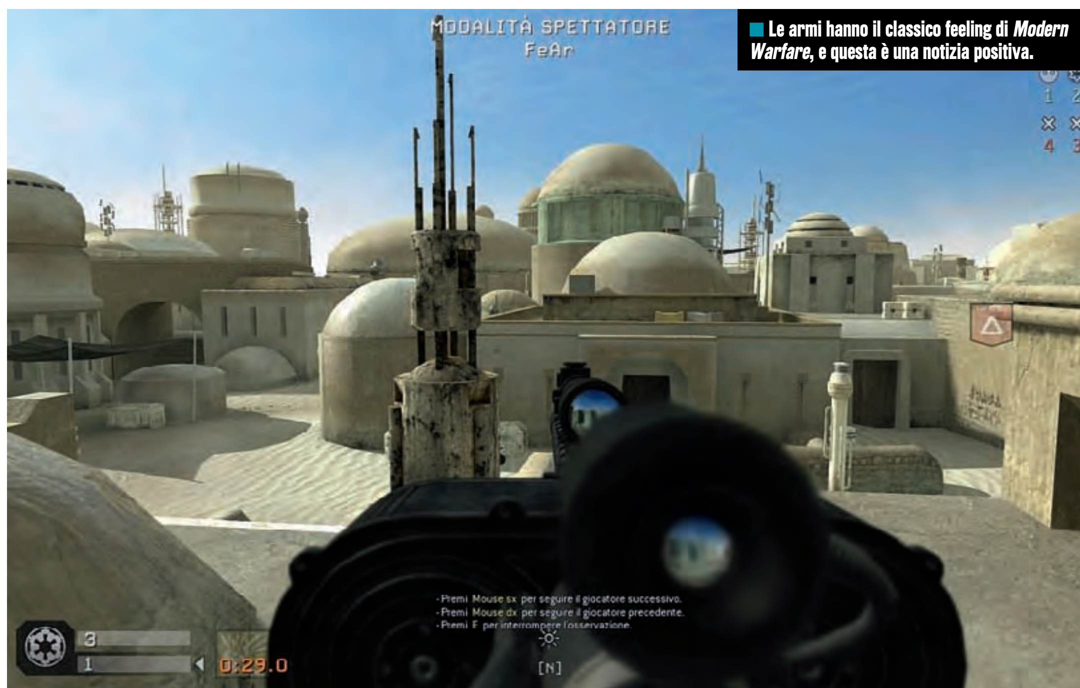
Mod per Modern Warfare

STAR WARS MOD: GALACTIC WARFARE

Quando Call of Duty incontra "Star Wars", il successo è garantito.



Le modalità di gioco ricalcano quelle del gioco originale.



Le armi hanno il classico feeling di *Modern Warfare*, e questa è una notizia positiva.

- **Autore:** Blackmonkeys
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Gioco richiesto:** *Call of Duty 4: Modern Warfare*
- **Dimensioni:** 249 MB
- **Internet:** www.blackmonkeys.de

LE numerose polemiche scatenate dall'assenza di server dedicati e supporto ai Mod per l'ultimo titolo sfornato dai ragazzi di Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, hanno invaso i siti Internet di tutto il mondo.

Questi due elementi, infatti, hanno sempre rappresentato una sorta di marchio caratteristico per le produzioni PC, capace di donare quel valore aggiunto che distingue la nostra amata piattaforma di gioco dalle console.

Fortunatamente, il primo *Modern Warfare* è ancora piuttosto popolare; a conferma di ciò, è stata recentemente resa disponibile la versione 0.4 del Mod *Galactic Warfare*, un lavoro dalle qualità indiscutibili. La guerra moderna cede il passo alle battaglie a suon di armi futuristiche che gli appassionati della saga di "Star Wars" conoscono bene. La quantità dei contenuti disponibili, purtroppo, non è paragonabile a quella di altre produzioni, ma quanto presente si fa apprezzare senza difficoltà: non si può parlare di mappe al plurale, giacché è disponibile un solo campo di battaglia, Mos Eisley, la celebre città situata sul pianeta Tatooine. Se avete visto i film di "Guerre Stellari" vi sarà facile ricordare la scena della bettola in cui Luke Skywalker e Ben Kenobi incontrano Han Solo e la caratteristica musica del luogo, che potrete riascoltare passando vicino all'entrata del locale – uno dei tanti dettagli apprezzabili giocando.



INSTALLAZIONE

1 Per giocare a questo bel Mod avete bisogno di *Call of Duty: Modern Warfare* aggiornato alla patch 1.7

2 Puntate il browser all'indirizzo **www.moddb.com/mods/star-wars-mod-galactic-warfare/downloads** per scaricare la versione 0.4 di *Galactic Warfare*. Una volta terminato il download, estraete i file nella cartella principale di *Call of Duty: Modern Warfare*. Se avete qualche dubbio, leggete il documento di testo "readme_swm_04b" all'interno del file che avete appena scaricato

3 Lanciate il gioco dall'icona dedicata al multiplayer, e selezionate **swm** nella sezione Mod del menu principale. Per una lista dei server disponibili, date un'occhiata all'indirizzo **www.moddb.com/mods/star-wars-mod-galactic-warfare**

Lo scheletro del Mod, prevedibilmente, è identico a *Modern Warfare*: ci sono due fazioni, in questo caso i Trooper delle Forze Imperiali e i Ribelli, e quattro classi per ognuna di esse. Avrete anche modo di selezionare due Perks, ovvero le abilità caratteristiche degli ultimi *Call of Duty*, qui opportunamente rinominate per rispettare i canoni dell'ambientazione; starà a voi decidere se aumentare la durata dello sprint, il danno laser, o altro ancora. Anche le modalità di gioco ricalcano quelle presenti in *Modern Warfare*, come Dominio, Cattura la Bandiera, eccetera.

Gli sviluppatori promettono nuove mappe e modelli dei personaggi; questo antipasto lascia ben sperare per il futuro, grazie a una qualità tecnica che farà la gioia degli appassionati di "Star Wars". Mos Eisley è riprodotta con cura certosina, sia per quanto riguarda le texture, sia per il design della mappa, che offre molte vie secondarie, con tanto di scappatoie sui tetti e vicoli



seminascosti in cui tendere agguati. Le armi, infine, sono ben riprodotte e, complice la solida base garantita da *Modern Warfare*, il divertimento durante le sparatorie è assicurato. Sperando in nuovi aggiornamenti non troppo lontani nel tempo, seguite il sito ufficiale **www.blackmonkeys.de** per tutte le novità – è principalmente in tedesco, ma le informazioni più importanti sono tradotte in inglese. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

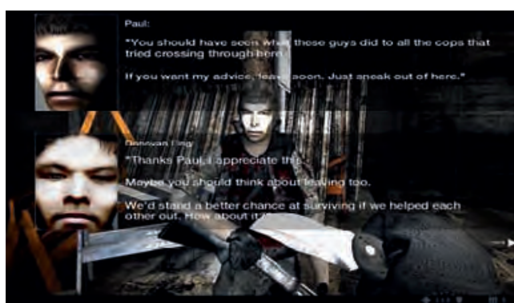


Un Mod eccellente, nonostante la carenza di contenuti. Consigliato a tutti gli appassionati di "Star Wars" e sparatutto in prima persona.

Mod per Unreal Tournament 2004

OUT OF HELL

È vivamente sconsigliato giocare al buio.





Gli enigmi di tipo chiave-porta sono tutt'altro che inusuali.

Autore: OoH Team
Genere: Avventura/Sparatutto in soggettiva
Gioco richiesto: *Unreal Tournament 2004*
Dimensioni: 1.034 MB
Internet: www.outofhell.net

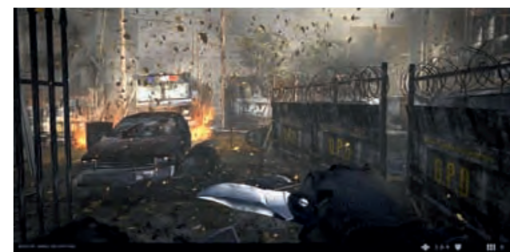
UNA notte piovosa, in un vicolo buio di Grinwood. Donovan Ling, zelante poliziotto unitosi per necessità ai criminali locali (nonché alter ego del giocatore), riceve una preoccupante confessione da un collega: Smiley, il boss, vuole la sua pelle e conta di riscuotere dopo che sarà stato respinto l'ennesimo assalto notturno di Non Morti.

Come si sia arrivati a questa situazione verrà raccontato per mezzo di una serie di flashback. Con *Out of Hell* siamo davanti all'ennesima variazione sul tema dell'apocalisse zombi, che, nello specifico, si incarna in una valida Total Conversion per *Unreal Tournament 2004*.

Out of Hell è pensato come un'avventura single player e deve più al filone dei survival horror che a quello degli sparatutto. Sono più di venti le mappe liberamente esplorabili, cui si aggiungono una decina di armi (che spaziano dal coltellino svizzero a più soddisfacenti shotgun e doppiette), oltre a un discreto numero di enigmi lungo il percorso e tanti, tanti morti viventi sulla vostra strada.

Un aspetto in cui indubbiamente *Out of Hell* eccelle è l'atmosfera. Complice la consapevolezza della propria vulnerabilità, le sensazioni di disagio e inquietudine che si proveranno aggirandosi per gli scenari apocalittici di questo Mod hanno ben pochi rivali. Mappe eccellenti, cariche di dettagli ed effetti suggestivi, non faranno che rendere l'esperienza ancora più coinvolgente.

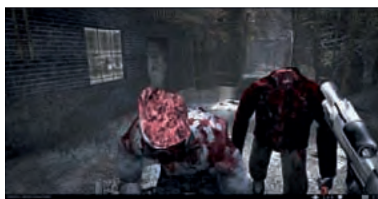
Si apre, invece, uno spiraglio alle critiche su alcune scelte di design. Non di rado, il giocatore si sentirà vagamente abbandonato a se stesso; se ciò è accettabile nelle fasi più avanzate, in cui le capacità di sopravvivenza e deduzione saranno un po' il cardine dell'esperienza, la scelta resta più discutibile nelle prime battute, in cui si viene liquidati con indicazioni poco chiare ("Vai a parlare con tizio") senza una minima idea di dove trovare il proprio obiettivo e senza alcuna mappa in aiuto.



A questo va sommato il fatto che il motore utilizzato per *Out of Hell* ha degli evidenti limiti di età (con framerate inspiegabilmente bassi anche in presenza di geometrie relativamente semplici) e che le animazioni degli zombi non sono all'altezza della qualità delle mappe.

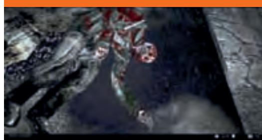
In conclusione, menzioniamo il fatto che, come spesso accade con i survival horror, *Out of Hell* non prevede salvataggi, ma si limita a memorizzare l'ultimo "capitolo" raggiunto dal giocatore, il quale, in caso di decesso a metà strada tra due checkpoint, dovrà ripetere lo scenario.

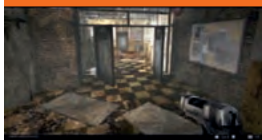




INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.outofhell.net** e selezionate la voce **File+Media**
2. Scegliete uno dei mirror per effettuare il download del file **Out_of_Hell_2009_Release.rar**
3. Estraetene il contenuto e copiate la cartella Out_of_Hell all'interno della directory principale di *UT 2004*
4. Ripetete i punti precedenti per la patch di aggiornamento del gioco, che trovate ai medesimi indirizzi
5. Consultate il file readme.txt per istruzioni dettagliate su come creare un collegamento rapido via desktop.





VERDETTO



Un Mod da provare: unisce momenti d'eccellenza a piccoli dettagli fastidiosi, che gli impediscono di raggiungere il massimo.

Gioco di ruolo da tavolo

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Chi ha detto che il vero fantasy è solo "Dungeons & Dragons"?

- **Casa:** Fantasy Flight Games
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 99
- **Internet:** www.fantasyflightgames.com

SFIDARE il Re dei GdR "Dungeons & Dragons" sul suo stesso terreno, quell'ambientazione fantasy che, nel 1974, diede il via al concetto stesso di gioco di ruolo, appare quasi un'operazione sfacciata.

Eppure l'idea non è nuova: la prima edizione di "Warhammer Fantasy Roleplay" (in Italia fu distribuito con il titolo di "Martelli da Guerra") risale, infatti, al lontano 1986. Lo scopo era quello di utilizzare la stessa ambientazione fantasy sfruttata con successo da Games Workshop (il produttore originale del gioco) in un omonimo gioco di battaglie tra miniature uscito qualche anno prima. Pur mantenendo il contesto fantasy, il mondo di Warhammer è caratterizzato da una sistemazione cronologica differente rispetto all'ambientazione medievaleggiante di "D&D", essendo idealmente collocabile in un periodo storicamente vicino al Rinascimento europeo, con la conseguente diffusione delle prime rudimentali (ma comunque micidiali) armi da fuoco. Per chi segue i giochi di strategia in tempo reale su PC, è la stessa vista in *Warhammer Mark of Chaos* e nell'espansione *Battle March* (del 2006 il primo e del 2008 la seconda).

Nel 2005, Games Workshop ha pubblicato la seconda edizione, senza però stravolgere il regolamento originale. Nel novembre del 2009, infine, Fantasy Flight Games ha acquistato da Games Workshop la licenza ufficiale, realizzando questa rivoluzionaria versione e continuando così una grande tradizione.

La terza edizione di "Warhammer Fantasy Roleplay", in effetti, si presenta come un gioco del tutto nuovo, che con il precedente GdR condivide solo l'ambientazione. Abbandonato il vecchio sistema di combattimento e di determinazione dei risultati delle varie azioni ("WFR" utilizzava un sistema "D100", cioè legato all'utilizzo di due dadi a dieci facce per calcolare l'esito delle azioni in termini percentuali), Fantasy Flight ha avuto il merito di proporre un sistema di gioco, chiamato Action Resolution System, basato sull'utilizzo di speciali dadi dedicati. Oltre a ciò, il gioco presuppone l'impiego di alcune soluzioni inusuali per un GdR, prese a prestito dal mondo dei boardgame, come l'impiego di carte speciali (le "carte azione", necessarie per combattere, lanciare incantesimi o eseguire attività speciali) o di indicatori di stato del personaggio. Insolito anche il sistema di gestione del party, che prevede la gestione, oltre che delle schede dei personaggi, anche di una scheda "di gruppo". Da notare che "Warhammer Fantasy Roleplay" non prevede l'uso di classi (come in "D&D": chierici, maghi, guerrieri, eccetera), bensì di carriere che possono essere scambiate liberamente nel corso dell'evoluzione del personaggio.



■ Il contenuto della confezione è molto ricco e comprende tutto ciò che serve per cominciare, limitandosi, però, a un "party" di tre giocatori (e un Game Master).

Dal punto di vista del materiale di gioco, appare particolarmente azzeccata la decisione dell'editore di realizzare un corposo "starter set" (per la verità un po' costoso: 99 euro) comprendente tutto ciò che è necessario per iniziare a divertirsi subito: oltre a quattro manuali (un "handbook" per i giocatori, un manuale per il master, un libro per le carriere "clericali" e uno sulla magia), a una quantità industriale di carte, segnalini, miniature in cartoncino, schede dei personaggi e un'avventura completa, la scatola contiene già anche 30 dadi e delle comode (e geniali) scatolette di cartone in cui ogni partecipante può riporre, al termine della sessione di gioco, tutto il proprio materiale (scheda, carriera, miniatura e mazzo di carte). Il kit è pensato per un party di tre giocatori e un Game Master. Per un party più numeroso, si rende necessario l'acquisto di materiale supplementare, dadi e nuove carte.

Si tratta di un prodotto accattivante, che non può competere, sul piano della maturità ludica con i grandi classici del genere: il sistema di movimento e di combattimento, in particolare, appare eccessivamente semplificato, a fronte di un'inutile complicazione nella gestione di alcuni aspetti meramente marginali, come i "talenti" dei vari personaggi. In pratica, si presenta come una sorta di via di mezzo tra un boardgame e un GdR tradizionale. Proprio in questo, però, sta probabilmente la sua forza: "Warhammer Fantasy Roleplay" può risultare un eccellente gioco di ruolo per principianti, per chi desidera provare ad avvicinarsi a questa curiosa e affascinante forma di divertimento senza troppo impegno.

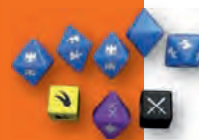
Se, però, siete dei fan decennali di "D&D", "Call of Cthulhu" o di "Vampire: The Masquerade", allora questo non è il gioco che fa per voi, se non come semplice intermezzo "leggero" tra un'avventura e l'altra. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO ★★★★☆

Un GdR dotato di un sistema di gioco originale e accattivante. Non raggiunge la maturità di "D&D" o de "Il Richiamo di Cthulhu", ma è ottimo per cominciare.

I DADI SONO TRATTI!

Si chiama Action Resolution System, ed è ciò che rende "Warhammer Fantasy Roleplay" un GdR unico nel suo genere. L'esito di tutte le azioni eseguite dai personaggi non viene determinato, come nei giochi di ruolo tradizionali, da un valore numerico da superare con il lancio di uno o più dadi. Piuttosto, "WFR" utilizza un set speciale di dadi colorati (nella confezione base ne sono contenuti 30) sulle cui facce sono rappresentati dei simboli. Esistono sette tipi differenti di dadi: alcuni sono "buoni", servono cioè per raggiungere l'obiettivo dichiarato (scassinare una serratura, leggere un antico papiro, colpire un avversario), altri invece sono "cattivi" e il loro lancio ha l'effetto di impedire che l'azione dichiarata dal giocatore abbia successo. Il sistema funziona così: ogni volta che un'azione viene dichiarata, il giocatore assembla un gruppo di dadi costituito da un certo numero di dadi "buoni", direttamente proporzionale all'abilità utilizzata in quell'azione (per esempio, l'agilità se si cerca di colpire un mostro con una freccia) o altri fattori favorevoli (una particolare abilità caratteristica del personaggio, o un'arma dotata di poteri magici, eccetera). A tale gruppo, il Game Master aggiunge un certo numero di dadi "cattivi" che rappresentano fattori negativi (la distanza del bersaglio, il suo livello di difesa o la sua capacità di schivare il colpo). Una volta assemblato il "pool" di dadi (di solito è un gruppo di almeno 8 o 9), il giocatore effettua il lancio e determina il risultato. Essenzialmente, ogni simbolo negativo annulla l'effetto di un simbolo positivo (e viceversa) e l'azione ha successo solo se le icone favorevoli superano, in numero, quelle negative. Il tutto è poi arricchito da ulteriori simboli che introducono degli effetti collaterali, piacevoli o sgraditi. All'inizio può sembrare disorientante, ma dopo un po' si rivela un sistema estremamente comodo ed efficiente.



Mondi virtuali

LA FISICA DEI PASTELLI

Crayon Physics Deluxe *offre "carta bianca" agli utenti per costruire interi livelli di gioco attorno a una pallina.*



FRA gli aspetti positivi della distribuzione digitale non rientra solo la possibilità, per i più pigri, di acquistare il proprio gioco preferito standosene comodamente seduti sul divano di casa, magari risparmiando qualche euro sulle spese di confezionamento.

Uno degli aspetti più curiosi e interessanti di questo (ormai non più) nuovo metodo di vendita, consiste nell'offrire a sviluppatori ed editori la possibilità di "giocare" con il proprio prodotto, per proporlo, pubblicizzarlo e diffonderlo nelle maniere più disparate. Il terreno più fertile per sbizzarrirsi in campagne pubblicitarie sui generis è sicuramente quello dei giochi indipendenti, ma non mancano esempi ben più eclatanti: si pensi, per esempio, a Telltale Games che per un breve periodo di tempo ha messo a disposizione per il download gratuito il primo episodio di *Tales of Monkey Island*.

Tornando nell'universo dei giochi di nicchia, però, vale la pena offrire un momento di celebrità anche a *Crayon Physics Deluxe*, un gioco abbastanza particolare ideato circa un anno fa da un certo Petri Purho (un finlandese con un sacco di tempo libero e un cervello in perenne movimento) e solo recentemente reso disponibile in versione completa. Per l'occasione, il nostro nuovo eroe ha permesso l'acquisto del gioco in questione dietro offerta libera, dando una discreta spintarella alla sua diffusione e permettendo a noi di portare a casa un titolo sfizioso a un prezzo potenzialmente ridicolo. Come recita il testo introduttivo del gioco, in *Crayon Physics Deluxe* non si devono semplicemente risolvere i livelli, bensì farlo trovando il modo più divertente e bizzarro. Ogni "quadro" è costituito da un foglio di carta virtuale con una palla e una stella: armato di pastello, il giocatore deve disegnare vari elementi che permettano alla sfera di raggiungere l'agognata stellina. Si possono disegnare leve, automobiline, funi: praticamente di tutto. E tutto sottostà alla rigide leggi della fisica che regolano i movimenti e le dinamiche di azione/reazioni innescate.



Un bel masso azionerà la leva, ma per far sì che la traiettoria della palla sia giusta, bisogna tenere presenti le dimensioni del masso e l'altezza da cui farlo cadere.

Crayon Physics Deluxe è un gioco semplicissimo, ma allo stesso tempo geniale e, in barba a una grafica e una struttura apparentemente spartane, offre ben settanta schemi diversi, un editor di livelli, nonché la possibilità di scaricare aggiornamenti e progetti realizzati da altri utenti. Nel momento in cui questa pagina andrà in stampa, non sarà più possibile acquistare il gioco facendo un'offerta libera, ma sarà necessario sganciare quasi venti dollari (circa 14 euro). Ne vale la pena? Noi diremmo di sì, voi potete scaricare il demo e ponderare l'acquisto.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA, PREZZI E REQUISITI

Per acquistare *Crayon Physics Deluxe* (o per scaricare il demo) dovete visitare il sito Internet **www.crayonphysics.com**. Naturalmente, per questa operazione dovrete disporre di una carta di credito (va bene anche una prepagata) e sborsare l'equivalente in dollari di circa 14 euro. Comperando il gioco, otterrete un link da cui scaricarlo e avrete modo di accedere a tutti gli aggiornamenti disponili a ogni avvio del programma. Per dare un'occhiata alle creazioni degli altri utenti e scaricare quelle che vi piacciono di più, fate un salto all'indirizzo **http://pg.crayonphysics.com**

Far sbizzarrire la fantasia

Come già scritto, il modo più furbo per godersi *Crayon Physics Deluxe* non consiste semplicemente nel far raggiungere la stella alla pallina, ma nell'escogitare un sistema complesso e articolato. Gli elementi a disposizione per ottenere lo scopo sono molti e, combinando le varie possibilità, si realizzano infinite soluzioni, una più incredibile dell'altra. Alcuni livelli richiedono l'uso di specifici elementi, mentre altri possono essere affrontati in più modi diversi per guadagnare stelle extra. Come? Per esempio, disegnando un solo oggetto o evitando di spingere la pallina (cosa che avviene cliccandoci sopra con il mouse). Dulcis in fundo, se proprio volete dare il meglio di voi anche nel campo artistico, al posto del mouse potete utilizzare una tavoletta grafica!



esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di ruolo

DARK VOID

Combattimenti a terra e in aria per un gioco all'insegna dell'azione.

DEMO giocabile in lingua italiana per il nuovo titolo d'azione firmato Capcom e sviluppato da AirTight Games.

Il gioco vi vedrà vestire i panni del protagonista Will, impegnato a combattere gli alieni in un'altra dimensione. Grazie a un utile jet pack, Will potrà librarsi facilmente in volo per affrontare le astronavi extraterrestri e assicurarsi gli indispensabili punti tech che servono a potenziare sia le armi, sia il già citato jet pack. *Dark Void* fa un ampio uso della fisica, come dimostra anche l'apposita patch PhysX (presente anche all'interno del DVD di questo mese), dedicata ai possessori di schede video NVIDIA.

COMANDI PRINCIPALI

A TERRA
W,A,S,D – movimento
SPAZIO – salta
PULS. SIN MOUSE – fuoco primario
F – fuoco secondario
PULS. DESTRO MOUSE – zoom/mira

IN VOLO
W– accelera
S–frena
A– rolla a destra
D– rolla a sinistra
E – interagisci
PULS. SIN MOUSE – fuoco primario
PULS. DESTRO MOUSE – fuoco secondario



Adeguatamente potenziato, anche il jet pack si rivela un'arma efficace.

Dopo aver cliccato due volte sul file **DarkVoid-Demo.exe**, apparirà una finestra a indicare dove verranno estratti i file necessari all'installazione, ma, poiché il percorso predefinito sarà una cartella sul DVD, è necessario cliccare sul pulsante **"..."** e selezionare una cartella presente sull'hard disk. Successivamente, raggiungete tale cartella, avviate l'installazione cliccando su **setup.exe** selezionate la lingua desiderata . Dopo qualche minuto avrà inizio la procedura e potrete accettare il contratto di licenza e selezionare la cartella di destinazione del demo. Fra le lingue disponibili per questa versione dimostrativa di *Dark Void* è presente anche l'italiano: selezionatelo alla fine dell'installazione e avviate il demo. Se avete un firewall attivo (compreso quello di Windows) consentite la connessione di rete al programma. Il demo consente di provare il sesto capitolo "Nel vuoto" armati di una mitragliatrice potenziabile investendo i punti tech, e permette di scegliere fra tre diverse opzioni di difficoltà: casuale, normale ed esperto.

Casa: Capcom
Requisiti: CPU 2,4 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video 512 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Dark Void Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

TALES OF MONKEY ISLAND: RISE OF THE PIRATE GOD

Genere: Avventura grafica
Casa: Telltale Games
Requisiti: CPU 2 GHz, 512MB di RAM, Scheda Video 64MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

L'ultima avventura di Guybrush Threepwood è arrivata al termine con il quinto capitolo di *Tales of Monkey Island*, dal titolo *Rise of the Pirate God,* qui proposto in versione dimostrativa. Come sempre accade con i demo pubblicati da Telltale, però, potrete decidere di saggiare semplicemente la versione di prova gioco cliccando su **Launch free demo**, oppure di acquistare il prodotto completo cliccando su **Buy it**. In questo secondo caso, avrete modo di comprare tutti gli episodi che compongono il gioco completo al prezzo di circa 26 euro. Poiché la pubblicazione dei cinque episodi è ormai giunta al termine, potrete scaricarli tutti e lanciarvi in una full immersion fra pirati e rituali voodoo! La recensione di *Rise of the Pirate God* (che comprende anche un giudizio complessivo su *Tales of Monkey Island* nella sua interezza) è presente nel numero 165 di Giochi per il Mio Computer.

WINGS OF PREY

Genere: Simulazione di volo
Casa: Gaijin Entertainment
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Si torna a combattere nei cieli con il nuovo simulatore di volo realizzato da Gaijin Entertainment. Una volta lanciata l'installazione, apparirà una finestra in russo, ma basterà cliccare sul menu a tendina per selezionare una più comprensibile lingua inglese. Installate il demo seguendo l'abituale procedura, assicurandovi di poter contare su almeno 1,4 GB di spazio libero su vostro hard disk. All'avvio del demo, una schermata di opzioni vi consentirà di modificare le impostazioni video, ma qualora i requisiti del vostro sistema non dovessero essere adeguati alle opzioni scelte, il programma le cambierà automaticamente. Il demo single player di *Wings of Prey* propone il tutorial e due missioni: The Red Skies of Dover (Battle of Britain) e Shed Burners (Battle of Berlin), da affrontare scegliendo fra vari livelli di difficoltà. Dal menu principale potrete acquistare il gioco completo (tramite Steam e yuPlay.com) cliccando su "Full version".

ZOMBIE DRIVER

Genere: Azione
Casa: Exor Studios
Requisiti: CPU 1,6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa per il divertente gioco d'azione *Zombie Driver,* che vi vedrà al volante di una vettura a scorrazzare per le strade di una città infestata da zombi. Lo scopo del gioco è farne fuori il più possibile, investendo con la vostra auto tutti quelli che intralciano il vostro cammino alla ricerca di eventuali superstiti.
Dopo aver accettato il contratto di installazione, dovrete decidere se rendere disponibile il demo a tutti gli utenti sul vostro PC o meno. Il demo occupa solo 445 MB di spazio su disco fisso e richiederà anche una veloce installazione di openAL. Potrete impostare le opzioni video tramite un'apposita schermata visualizzata all'avvio del demo.

RISEN

Genere: GdR
Casa: Deep Silver
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

A grande richiesta, pubblichiamo nuovamente il demo di *Risen,* il gioco di ruolo firmato da Piranha Bites (cui si deve la nota e apprezzata trilogia di *Gothic*). Il gioco (così come il demo, che propone le fasi iniziali dell'avventura) si apre con l'arrivo del protagonista sull'isola vulcanica di Faranga, dopo il naufragio causato da una violenta tempesta. Per installare il demo di *Risen* è sufficiente seguire la procedura guidata selezionando l'italiano come lingua di installazione e, dopo aver accettato il contratto di licenza, confermando la cartella di destinazione dei file predefinita (o, in caso contrario, scegliendo il percorso preferito cliccando sul pulsante **Cambia**).
Una volta installato e avviato il demo, potrete modificare le impostazioni video accedendo alla sezione **Prestazioni**. Qui, grazie a un buon numero di opzioni di personalizzazione, avrete modo di configurare il gioco così da permettergli di girare in maniera soddisfacente anche sui PC dalle prestazioni non eccellenti.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Lo spazio dedicato ai giochi shareware, questo mese, ospita tre titoli molto diversi fra loro: *Marooned* è un'avventura ambientata su un'isola deserta, in cui bisogna scovare vari oggetti sparsi nello scenario; *Vacation Mogul* vi permetterà di arricchirvi (virtualmente!) lavorando nel settore alberghiero; *King's Smith*, infine, vi vedrà vestire i panni di una fanciulla che vuole diventare nientemeno che il fabbro di Sua Maestà.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Oltre al manuale in italiano in formato PDF per il gioco allegato a questo numero di GMC, troverete anche un interessante Mod storico per il simulatore di guida *rFactor*, un pacchetto aggiuntivo che fa da prequel a *Crysis* e, infine, un Mod "sovietico" per *Company of Heroes*.



La sezione dedicata ai video questo mese propone un filmato di *Divinity II: Ego Draconis*, il gioco di ruolo a base di fantasy e draghi di Larian Studios.



Mod e Add On

MOD PER CRYSIS CRYSIS LIVING HELL NO NAME ISLAND 2

Un Mod che funge da prequel agli avvenimenti di *Crysis*, offrendo un'esperienza di gioco aggiuntiva della durata di circa una/due ore, per un totale di tre nuovi livelli. Il Mod permette di cimentarsi in vari approcci al gioco che vanno dallo stealth al cecchinaggio, attraverso scenari molto dettagliati e accompagnati da una colonna sonora evocativa.

MOD PER COMPANY OF HEROES COMPANY OF HEROES EASTERN FRONT MOD

Espansione per lo strategico in tempo reale di Relic Entertainment, che aggiunge la fazione dell'Unione Sovietica corredata di effetti sonori, edifici, veicoli e albero tecnologico.

MOD PER RFACTOR RFACTOR HISTORIC GT

Un pacchetto aggiuntivo per l'ottimo simulatore di guida *rFactor*, che farà la gioia di tutti gli appassionati di automobili prodotte negli Anni '60 e '70. Grazie a questo Mod, avrete a disposizione 47 vetture riprodotte con estrema fedeltà e gestite dall'impeccabile motore fisico di *rFactor*. Per installare il Mod, è necessario lanciare il file solo dopo aver inserito, all'interno del lettore CD/DVD, la copia originale del gioco *GT Legends*. Come sempre in questi casi, per godersi al meglio l'esperienza di guida, è preferibile avere a disposizione anche un buon volante.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER CODENAME: PANZERS COLD WAR

Il manuale in italiano in formato PDF per *Codename: Panzers Cold War*, il gioco allegato a questo numero di GMC.



CRYSIS LIVING HELL NO NAME ISLAND 2



COMPANY OF HEROES EASTERN FRONT MOD

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.12
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

AVATAR V1.02

Nuova patch per il titolo Ubisoft ispirato all'omonimo e spettacolare film di James Cameron. L'aggiornamento risolve i problemi di crash che si verificavano con la frequenza dell'audio in uscita superiore a 48 kHz, un bug nella missione "Cloud walk" e alcuni problemi di avvio del gioco con certi tipi di schede grafiche.

DARK VOID PHYSX UPDATE

Patch per i possessori di schede video GeForce, che permette di giocare le versioni confezionate di *Dark Void* usufruendo delle migliorie offerte dalla tecnologia PhysX.

DIVINITY II: EGO DRACONIS V1.03

File di aggiornamento che aggiunge un mirino, apporta migliorie nella fisica, aumenta la precisione di spada e arco, permette di colpire bersagli multipli con le armi da corpo a corpo e accorcia la durata di alcune animazioni. Questa patch contiene anche le versioni 1.01e 1.02 e, per funzionare correttamente, richiede la creazione di una nuova partita.

FIFA MANAGER 10 UPDATE #3

Patch per *FIFA Manager 10* che aggiunge nuove foto per i giocatori inglesi, modifica il bilanciamento, risolve una serie di bug e apporta varie modifiche di lieve entità sia alla modalità offline, sia a quella online.



AVATAR



FIFA MANAGER 10

Shareware

KING'S SMITH



Quello del fabbro non è un mestiere da ragazza, ma la bella protagonista di *King's Smith* (un gioco gestionale abbastanza classico) non si farà certo scoraggiare per così poco e metterà al lavoro tutti i suoi dipendenti per raggiungere un obiettivo: diventare la fornitrice di armi ufficiale del Re. Per farlo, avrà bisogno anche del vostro aiuto, al fine di riparare, forgiare e vendere armi in giro per i villaggi di tutto il regno.

VACATION MOGUL



Per fare affari nel business del turismo occorre avere pazienza e lungimiranza: tutte doti necessarie per diventare dei ricchi proprietari di alberghi in *Vacation Mogul*. Si parte dalla costruzione di semplici bungalow, per poi arrivare all'edificazione di hotel a cinque stelle con tanto di attrazioni e negozi nelle immediate vicinanze. L'atmosfera e le musiche del gioco vi faranno venire un'inarrestabile desiderio di estate e vacanze.

MAROONED

Un'isola tropicale apparentemente deserta e un inquietante mistero? No, non stiamo parlando della nuova serie di "Lost", bensì di *Marooned*, un gioco che metterà alla prova il vostro spirito di osservazione e la vostra abilità nel risolvere semplici enigmi, alla ricerca di risposte e soluzioni ai misteri che aleggiano sull'isola. Come al solito, il gioco è proposto in una versione di prova che consente di cimentarsi nei primi ottanta minuti dell'avventura.



Video

Divinity II: Ego Draconis

guida al GIOCO COMPLETO



Gli occhi del mondo sono puntati su Berlino, ma la partita si gioca a suon di cannonate!

CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Come giocare



Per giocare a *Codename: Panzers – Cold War* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Codename: Panzers – Cold War***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Codename Panzers Cold War**.

Il manuale

Troverete il manuale di *Codename: Panzers – Cold War* seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Codename Panzers Cold War**. Si tratta di un file in PDF tutto in italiano. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale di *Codename: Panzers – Cold War* anche nel DVD demo di GMC, nella directory **Dati\Mod\Codename**. Il file può essere letto con il programma Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo.

La lingua

Codename: Panzers – Cold War è tradotto in italiano per quanto riguarda manuale e testi a video. Le voci sono in inglese, ma sottotitolate nella nostra lingua.

QUESTO mese, GMC allega uno spettacolare gioco strategico in tempo reale, realizzato da Innoglow e pubblicato da Atari nel marzo 2009.

Ultimo capitolo del fortunato marchio *Codename: Panzers*, *Cold War* è il primo gioco della serie a non essere ambientato nel secondo conflitto mondiale, bensì negli anni successivi, nel bel mezzo della Guerra Fredda.

La vicenda ha inizio nel 1949 e propone uno sviluppo storico alternativo, nel quale l'Unione Sovietica e l'Occidente sono sull'orlo di una catastrofica nuova guerra. Durante il famoso ponte aereo di Berlino, un caccia russo si scontra con un cargo americano, innescando una grave crisi tra i due schieramenti. La capitale tedesca diventa ben presto un campo di battaglia. Spetterà a voi sistemare le cose nel migliore dei modi. *Codename: Panzers – Cold War* offre, rispetto ai predecessori, un motore grafico totalmente nuovo, il Gepard 3, impreziosito da rendering atmosferico e cambiamenti climatici, in grado di influenzare in maniera convincente le partite e le tattiche da adottare. La campagna single player consta di 18 missioni complessive, affrontabili tra le file della NATO (solo nelle fasi finali potrete controllare anche i sovietici), mentre il multiplayer dispone di 20 mappe. Lo scopo del gioco è raggiungere, per ogni mappa, una serie di obiettivi prestabiliti (avanzare, distruggere, catturare e difendere) e i fan della serie non faticheranno a ritrovare gli aspetti ormai classici del marchio, a partire dalla comoda interfaccia di gioco, completa e chiara allo stesso tempo.

Insomma, avete il pieno comando su un esercito pronto a combattere per il destino del mondo. La parola alle armi! GIOCHI COMPUTER



Il tutorial è l'ideale per tutti i giocatori a digiuno di RTS.

Requisiti di sistema


Avremo a che fare anche con obiettivi secondari, come la distruzione di questo edificio.

Il sistema minimo per giocare a *Codename: Panzers – Cold War* è costituito da un processore dual core 1,8 GHz, 1 GB di RAM (2 GB per Vista), una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (Radeon X800/ GeForce 6800 o superiori) e 5 GB di spazio su disco fisso. La connessione a Internet è richiesta per la prima autenticazione (ma non è necessaria in seguito). Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core 3 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D 512 MB, e una connessione a Internet a 512 Kbps o superiore per le partite multiplayer online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP, Vista e Windows 7.

Installazione e disinstallazione di Codename: Panzers – Cold War

Per installare *Codename: Panzers – Cold War* dovrete innanzitutto **dovrete innanzitutto assicurarvi di essere connessi a Internet**. Inserite il DVD nel lettore e si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **autorun** oppure direttamente su **setup.exe**. Spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete sul pulsante **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. Ribadiamo che per completare l'installazione del gioco, è necessaria una connessione a Internet, per l'attivazione del prodotto online. Sul vostro sistema verrà installata una licenza. Durante l'installazione, dovrete inserire un codice di attivazione, che troverete sul retro della custodia del DVD. La licenza resta attiva per 3 installazioni su sistemi diversi.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Codename: Panzers – Cold War* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla.**

Aggiornamento non necessario

Codename: Panzers – Cold War allegato all'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer è già aggiornato alla versione più recente al momento di andare in stampa, la 1.1.50. Dunque, non avrete bisogno di applicare alcuna patch.


Le nostre truppe vengono colpite dall'alto da una pioggia di bombe.

ATTENZIONE!
Connessione a Internet indispensabile

La connessione a Internet sarà indispensabile sia per Installare *Codename: Panzers – Cold War*, **sia per eseguire il gioco la prima volta**. Durante l'installazione, vi verrà chiesto di inserire un **codice di attivazione**, che troverete **riportato sul retro della custodia del DVD**. Nel caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema.
Sarà nostro impegno fornirvene uno valido nel minor tempo possibile. La licenza resta attiva per 3 installazioni su sistemi diversi.

Problemi con Codename: Panzers – Cold War e Windows 7?



Nel caso in cui, dopo aver installato *Codename: Panzers – Cold War* sotto il sistema operativo Windows 7, al primo avvio il gioco non riuscisse a partire a causa dell'**errore 1275**, vi basterà seguire queste semplici indicazioni:

- Andate sul sito Internet di TAGES: **www.tagesprotection.com**
- Selezionate la voce **Drivers** e scaricate la versione aggiornata (5.5.7.2, al momento di andare in stampa) dei driver TAGES per il vostro sistema operativo: **Microsoft® Windows™x86 (32bits)** per Windows 7 a 32 bit oppure **Microsoft® Windows™x64 (64 bits)** per Windows 7 a 64 bit
- Una volta terminato il download, fate doppio clic sul file **TagesSetup.exe** (o **TagesSetup_x64.exe** per le versioni a 64 bit del sistema operativo)
- Lanciate nuovamente *Codename: Panzers – Cold War* e il gioco partirà regolarmente, chiedendovi di inserire il Codice di Attivazione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Una volta avviata una mappa, muovete il cursore verso il bordo dello schermo per esplorarla. Per controllare la visuale tenete premuto il pulsante centrale del mouse, poi muovete il mouse a sinistra o a destra per ruotare la telecamera. Potete inclinare la visuale muovendo il mouse verso l'alto o il basso. Per rimpicciolire o ingrandire la visuale, usate la rotellina del mouse.

Come dare ordini
Selezionate un'unità facendo clic su di essa con il pulsante sinistro del mouse, oppure selezionate diverse unità usando la tecnica del riquadro (tenete premuto il pulsante sinistro del mouse, poi trascinate un riquadro attorno alle unità che desiderate selezionare). A questo punto, potete impartire degli ordini. Fate clic destro su una destinazione per ordinare uno spostamento e ancora clic destro su un obiettivo per attaccare.

Come creare gruppi
Selezionate alcune unità e premete il tasto CTRL e un tasto numerico (per esempio CTRL e 1 per creare il gruppo 1). Il numero 1 apparirà accanto all'icona fluttuante dell'unità.
Da questo momento, potrete accedere al gruppo 1 semplicemente premendo il tasto "1".

Come attivare le abilità
Accedete al pannello dei comandi e, dopo aver selezionato un'unità o un edificio, selezionate l'abilità con il pulsante sinistro del mouse: a questo punto, il cursore cambierà. Cliccate sulla destinazione o sull'obiettivo (dipende dal tipo di abilità). Le abilità attivate avranno bisogno di un "periodo di ricarica", oppure vi costeranno del Prestigio. Durante il periodo di ricarica, l'unità non può essere utilizzata.





I comandi di gioco

Per giocare alla grande con *Codename: Panzers – Cold War* vi basterà un mouse. Il sistema di controllo è preciso e funzionale, ma esistono anche delle scorciatoie da tastiera che potrebbero rendervi la vita ancora più facile nel corso della vostra marcia vittoriosa:

COMANDI GENERALI

Esc	menu
Invio	chat
Ctrl + Invio	Chat di squadra
Ctrl + G	HUD sì/no
Numpad 7	velocità normale
Numpad 9	velocità 2x
Tab	mappa tattica
Alt + T	terreno della minimappa
Ctrl + H	visualizza icone unità
Pausa	pausa
F5	salvataggio veloce
F9	caricamento veloce

COMANDI ALLE UNITÀ

Clic destro/M	avanza
Clic destro	attacca
B	arretra
Ctrl + Clic destro	attacco forzato
P	ricognizione
Shift + Clic destro	modalità a tappe
A	slot 1 (attacco)
S	slot 2 (stop)
Ctrl + P	slot 3 (tieni posizione)
Ctrl + F	slot 4 (non sparare)
G	slot 5 (attacco di terra)
Ctrl + U	slot 7 (scarica passeggeri)
U	slot 8 (scarica tutti)
Q	slot 9 (equipaggia 1)
W	slot 10 (equipaggia 2)
E	slot 11 (equipaggia 3)
R	slot 12 (equipaggia 4)
Alt + 1, 2, 3 o 4	supporto esterno da 1 a 4
T	trasferimento unità

COMANDI DELLA VISUALE

Rotella del mouse	avvicina o allontana
Freccia su	muovi (su)
Freccia giù	muovi (giù)
Freccia destra	muovi (destra)
Freccia sinistra	muovi (sinistra)
Movimento mouse + Clic destro	movimento con il mouse
Tasto centrale mouse + Movimento mouse	ruota
Backspace	azzera visuale
Ctrl + F1, F2, F3 o F4	salva visuale da 1 a 4
F1, F2, F3 o F4	vai a visuale da 1 a 4
Shift + F1, F2, F3 o F4 Key	vai a visuale in PiP da 1 a 4
Barra spaziatrice	vai all'evento successivo
Ctrl + Barra spaziatrice	vai all'evento precedente

COMANDI DEI GRUPPI

Ctrl + 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 o 9	aggiungi unità al gruppo
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 o 9	seleziona gruppo
Shift	aggiungi a selezione
Doppio clic sinistro su unità	seleziona unità simili
Ctrl + A	seleziona tutti

Interfaccia di guerra

L'interfaccia di *Codename: Panzers – Cold War* è ricca di informazioni, ecco dove trovarle:



1 MINIMAPPA
Qui potrete avere una visuale complessiva del campo di battaglia.

2 CAMPO INFORMAZIONI UNITÀ
Selezionando un'unità, un edificio o un punto di interesse, qui verranno visualizzate le informazioni relative.

3 PANNELLO DI COMANDO
Qui sarà possibile osservare e selezionare gli ordini impartibili alle unità.

Ponetevi un obiettivo

Obiettivi primari
Gli obiettivi primari sono di occupare, distruggere o difendere punti o edifici strategicamente importanti del nemico, oppure completare missioni speciali. In alcune missioni, quando raggiungete una persona o un luogo preciso, l'obiettivo cambia o gli si aggiunge un nuovo compito.



Obiettivi secondari
In tutte le missioni vi imbatterete, di tanto in tanto, in obiettivi secondari che non devono essere necessariamente completati. Tuttavia, le informazioni raccolte, come materiale d'equipaggiamento o di rinforzo, possono tornare molto utili in seguito.

Obiettivi segreti
Sono simili agli obiettivi secondari, ma non ne riceverete notizia all'inizio della missione. Ne verrete a conoscenza solo nel momento in cui li completerete.

Obiettivi condizionali
Questi obiettivi sono vitali per il vostro avanzamento, perché sono strettamente correlati ai vostri eroi. Se gli eroi muoiono, infatti, la partita termina.

Statistiche
In questa schermata trovate elencante tutte le vostre perdite, il numero di unità distrutte o catturate, il tempo della missione, le medaglie vinte, il prestigio acquisito, i punti esperienza e il punteggio generale. Le unità sopravvissute vanno nella riserva di unità e quelle catturate vi vengono tolte.

Medaglie
Anche solo completando una mappa riceverete un distintivo di bronzo. Se la vostra prestazione è degna di nota, riceverete un distintivo in argento. In caso di risultati sopra la media, verrete ricompensati con una medaglia d'oro.


Douglas Kirkland è un'unità eroica della fazione NATO.

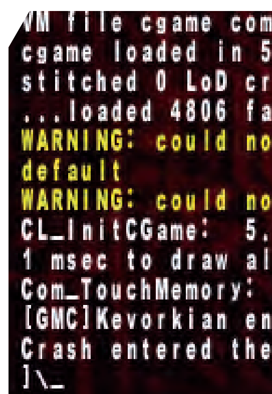


Prima di ogni missione, avremo la possibilità di acquistare nuove unità.


Per mantenere integri i carri armati, sarà fondamentale avere al proprio fianco un'unità di riparazione.







In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI & soluzioni

DRAGON AGE: ORIGINS

Modalità Trucchi

Se desiderate godervi l'epica trama del GdR capolavoro di BioWare senza faticare troppo, vi conviene dare un'occhiata a quanto segue.

Per prima cosa, create sul desktop un'icona di collegamento al file **daorigins.exe** che si trova, nel caso abbiate installato il gioco lasciando le opzioni predefinite, in **C:\Programmi\Dragon Age\bin_ship\daorigins.exe**. Per creare il collegamento, vi basterà cliccare con il tasto destro sul file in questione, nel menu scegliere **Invia** e poi l'opzione **A Desktop (crea collegamento)**. Fatto questo, vi basterà cliccare, sempre con il tasto destro del mouse, sull'icona appena creata e scegliere **Proprietà**. Qui, andate alla riga destinazione e, dopo le virgolette, lasciate uno spazio vuoto e digitate il **codice -enabledeveloperconsole**. La stessa cosa può essere fatta anche se il gioco è stato acquistato su Steam scegliendo *Dragon Age: Origins* dalla vostra Lista Giochi, selezionando, poi, proprietà e opzioni di lancio. Nella finestra che comparirà, aggiungete sempre la stringa **-enabledeveloperconsole**.

Il passo successivo è quello di associare all'apertura della console di comando un tasto non utilizzato della tastiera. Per riuscirci, dovrete aver avviato il gioco almeno una volta, recarvi nella vostra cartella dei **Documenti** di Windows, seguire il percorso **BioWare\Dragon Age\Settings** e aprire con il Blocco note il file **keybindings.ini**, dopo averne fatto la consueta copia di sicurezza. Ora, scorrete il listato fino a trovare la stringa:

OpenConsole_0=Keyboard::Button_GRAVE

e sostituite il termine **GRAVE** con un pulsante della tastiera libero (per esempio, noi abbiamo utilizzato L).

Per concludere, vi basterà avviare il gioco dall'icona creata, premere il tasto deputato all'apertura della console, digitare uno dei seguenti codici e confermare con il tasto Invio.

Attenzione: potrebbe non comparire direttamente la console di comando sullo schermo; ciò dipende dalla versione e dai contenuti aggiuntivi installati. In ogni caso, se avete eseguito tutto senza errori, il vostro personaggio non risponderà correttamente ai comandi fino alla pressione del tasto **Invio**.



L'attivazione della console di comando in *Dragon Age: Origins* può portare alla comparsa dei simboli della tastiera sullo schermo.

CODICE	EFFETTO
runscript zz_addparty *nome*	Sostituendo a *nome* il nome di uno dei personaggi del gioco, questo apparirà nel vostro party
runscript zz_add_skills3	Aggiunge tre punti abilità al vostro party. Per utilizzarli, salvate il gioco e ricaricate la partita
runscript cheater	Sblocca tutti gli obbiettivi nel vostro profilo personale
runscript e3_addparty	Aggiunge Jory e Daveth al vostro party
runscript zz_party_addgifts	Aggiunge i seguenti oggetti al vostro inventario: Stivali di cuoio Antivan, Guanti Dalish, L'amuleto della madre di Alistair, Lo scudo di Duncan
runscript zz_set_trap	Aggiunge le trappole al vostro inventario
runscript zz_addparty	Permette di superare il numero massimo di personaggi nel party
runscript zz_upgrade	Permette di sviluppare il menu degli Incantesimi
runscript zz_deathblow	Permette al vostro personaggio di eseguire un attacco letale casuale, dipendente dall'arma attualmente in suo possesso. Le armi che non permettono questo genere di attacchi causeranno il crash del gioco
runscript zz_givearmor	Aggiunge tutte le armature del Drago al vostro inventario
runscript zz_createrunes	Aggiunge una runa per tipologia al vostro inventario
runscript zz_getparty	Aggiunge automaticamente tutti i membri recrutabili durante il gioco al vostro party
runscript zz_supercrit player	Aggiunge al giocatore 1.000 punti di mana, 1.000 punti saluti, 50 punti Forza e 50 punti Destrezza
runscript pc_immortal	Attiva l'invincibilità per il giocatore (subirete comunque danni, ma non morirete)
runscript healplayer	Cura il vostro personaggio e i membri del party
runscript zz_cli_debug	Vi teletrasporta sulla cima del Castello di Redcliffe
runscript killallhostiles	Uccide tutte le creature ostili nella zona
runscript bowlingforferelden	Elimina tutti i nemici e crea uno scudo speciale, che vi protegge dagli attacchi alle spalle
runscript zz_char_creation	Vi riporta allo schermo di creazione del personaggio. Attenzione, però, questo codice cancellerà tutti i progressi e i salvataggi relativi alla partita in corso
runscript selectparty	Apre la schermata di selezione del party

runscript ai abilities 0	I nemici non possono utilizzare le abilità speciali
runscript injury remparty	Risana il party dagli status negativi
runscript injury remall	Risana il vostro personaggio dagli status negativi
runscript zz_reveal_map	Rivela la mappa nella sua interezza
runscript zz_dropparty	Rimuove tutti i membri del party
runscript zz_talk_nearest	Parla al Personaggio Non Giocante più vicino
runscript zz_eurodemo_end	Teletrasporta il giocatore e il party al Campo Dalish
runscript zz_pre_demo2	Teletrasporta il giocatore e il party a Ostagar
runscript zz_jump_around	Teletrasporta il giocatore e il party in un luogo casuale tra quelli disponibili sulla mappa di gioco
runscript ai off	Disattiva l'Intelligenza Artificiale
runscript ai on	Attiva l'Intelligenza Artificiale
runscript wizard	Vi trasforma in un Mago di livello 2
runscript rogue	Vi trasforma in un Vagabondo di livello 2
runscript warrior	Vi trasforma in un guerriero di livello 2
runscript zz_economizer	Toglie dall'equipaggiamento tutte gli oggetti che indossate
runscript zz_money *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiungerete quell'ammontare di denaro al vostro inventario. Le cifre comprese tra 1 e 999 rappresentano i pezzi di rame, mentre le migliaia rappresentano i pezzi d'oro
runscript addxp *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiungerete quell'ammontare di punti esperienza alle statistiche del vostro personaggio

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Modalità Trucchi

Per sfruttare qualche trucchetto nel corso della caccia a Joker, all'interno del manicomio criminale di Arkham, vi basterà entrare nella vostra cartella **Documenti** di Windows e navigare fino alla directory **\Eidos\Batman Arkham Asylum\BmGame\Config**, in cui troverete vari file caratterizzati dall'estensione **.ini**. Fate una copia di sicurezza del file **BmGame.ini** e apritelo con Blocco note. Ora scorrete il listato fino a trovare la stringa:

DebugLevelStarts=(Name="FE_NewGame", LevelNames="start batentry?Area=Max,Max_C0,Max_C0_Audio,Max_C0_CLights,Max_C0_FX,Max_C0_Lights,Max_C0_Static,Max_A1,Max_A1_Audio,Max_A1_CH1,Max_A1_CLights,Max_A1_Fx,Max_A1_Lights,Max_A1_Static,Max_IntroParty,Max_IntroAudio?Flags=Chapter1_Start,gamestart,Batman_AbilitiesScreenDisabled,Batman_EnvAnalysisDisabled,Batman_RiddlesDisabled,Batman_RiddlerChallengesDisabled?Start=BeginGame?Movie=101_Batmobile_Intro?StreamMovie")

Cancellatela (o bloccatela facendola precedere dal simbolo **;**) e al suo posto scrivete questa linea di codice:

*DebugLevelStarts=(Name="FE_NewGame",LevelNames="start batentry?Area=Overworld,Overworld_A1,Overworld_A1_Audio,Overworld_A1_CLights,Overworld_A1_FX,Overworld_A1_Lights,Overworld_A1_Static,Overworld_A1_Tunnel?Flags=**INSERIRE TRUCCHI**")*

Nella sezione **Flags=**, al posto della scritta **INSERIRE TRUCCHI**, dovrete invece digitare i seguenti codici. Potete inserirne quanti volete, a patto che li separiate opportunamente con una virgola.
Per riuscire a godere dei potenziamenti, vi basterà iniziare una nuova partita.

CODICE	EFFETTO
Chapter*numero***_Start**	Sostituendo a *numero* una cifra compresa tra 1 e 7, potrete iniziare il gioco dal capitolo selezionato
Unlocked_Health1	Sblocca il potenziamento Salute 1
Unlocked_Health2	Sblocca il potenziamento Salute 2
Unlocked_Health3	Sblocca il potenziamento Salute 3
Unlocked_Health4	Sblocca il potenziamento Salute 4
Equip_HarpoonGunLv2	Sblocca il potenziamento BatClaw
Equip_ExplosiveGoo	Sblocca il potenziamento Gel Esplosivo
Equip_Resonator2	Sblocca l'apriporte elettrico
Unlocked_BatarangStunTime	Sblocca il potenziamento stordente per il batarang
Unlocked_BatarangTarget2	Sblocca il potenziamento di puntamento su due nemici per il batarang
Unlocked_BatarangTarget3	Sblocca il potenziamento di puntamento su due nemici per il batarang
Unlocked_ProximityMine	Sblocca le mine di prossimità
Unlocked_SonicBatarang	Sblocca il batarang sonico
Unlocked_SonicBatarangExp	Sblocca il batarang sonico esplosivo
Unlocked_BatarangSteer	Sblocca il batarang teleguidato
Unlocked_AnytimeTd	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_FloorGrateTd	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_GlassSmashTd	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_HangAttackTd	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_CombatThrow	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_QuickTakedown	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_DoublePowerCombo	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_LedgeGrab	Sblocca una mossa segreta
Unlocked_ComboBatarang	Sblocca la combo con il batarang
Unlocked_ComboBoost	Sblocca l'incrementatore di combo



Gothic 3

Modalità trucchi

Anche il più ardito degli avventurieri può trovarsi in difficoltà, appena sbarcato sulle coste di Myrtana. Per usufruire di alcuni privilegi extra, vi basterà aprire con un editor di testo il file **ge3.ini** che si trova nella cartella d'installazione del gioco (il percorso predefinito, se non cambiate le opzioni d'installazione è **C:\Programmi\Gothic III\Ini**), naturalmente dopo averne fatto una copia di sicurezza. All'interno del listato dovrete cercare la sezione intitolata **[Game]** e, in quel paragrafo, bisognerà modificare la variabile booleana della stringa TestMode=false facendola diventare TestMode=true. Salvate e avviate il gioco.
In qualsiasi momento della partita basterà che premiate il tasto \ per attivare la console di comando in cui inserire i seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
God	Attiva l'invincibilità per il protagonista del gioco
Teach all	Permette di imparare tutte le abilità, ma abbassa tutte le statistiche del gioco a zero
Kill	Permette di uccidere il bersaglio indicato con il puntatore del mouse
Help	Mostra tutti i comandi della console
fullhealth	Ripristina l'energia del protagonista del gioco
give Cat_Armor	Aggiunge all'inventario tutte le armature
give Cat_Weapon	Aggiunge all'inventario tutte le armi
give Cat_Artefact	Aggiunge all'inventario tutti gli artefatti
control	Sposta il controllo diretto sul personaggio
watch	Sposta il controllo diretto sulla telecamera virtuale
teach STR *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Forza
teach DEX *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Astuzia (Abilità nella caccia)
teach INT *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Intelligenza (Arti Antiche)
teach ALC *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Alchimia
teach SMT *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Fabbro
teach THF *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Ladro
teach HP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Punti vita
teach MP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Mana
teach SP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Energia
teach LP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore di punti Apprendimento

Inoltre, attivando la modalità trucchi si sbloccherà l'uso dei tasti funzione.

TASTO	EFFETTO
[F1]	Permette di catturare un'immagine di ciò che è mostrato su schermo in quell'istante
[F2]	Fa girare il gioco in modalità finestra (non funziona sempre)
[F3]	Mostra in un angolo il valore del framerate
[F5]	Salvataggio rapido
[F6]	Velocizza il tempo di gioco
[F7]	Rallenta il tempo di gioco
[F8]	Riporta il personaggio nelle sue condizioni originarie
[F9]	Caricamento rapido

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

RE ARTÙ

Tra strategia e gioco di ruolo, i cavalieri della Tavola Rotonda vogliono conquistare il PC!

RECENSITO!

ASSASSIN'S CREED II

L'attesa è terminata: Ezio Auditore colpisce anche su PC!

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC

UN GIOCO COMPLETO IMPERDIBILE SU 2 DVD*!

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN



"Un capolavoro che unisce sparatutto e survival horror"

"Lo sguardo spettrale di Alma potrebbe segnarvi per sempre!"

GMC febbraio 2009 – Voto 9

* Nota: il gioco completo sarà su 2 DVD, quindi non troverete il DVD demo, che tornerà alla grande sul numero di maggio.

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 2 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Titoli di CODA

L'arte fine a se stessa

METTIAMO le mani avanti: questa non sarà una pagina sul consueto dibattito "Ma i videogiochi sono arte?" Se mai, per una volta, il contrario.

Lo spunto per i Titoli di Coda ci viene da Michaël Samyn, di Tale of Tales. Questa società ci ha dato titoli estremamente interessanti dal punto di vista artistico, come la fiaba interattiva *The Path* (da noi recensita e apprezzata su GMC di giugno 2009). Eppure, in un post pubblicato sul suo blog il 6 gennaio 2010 (**tale-of-tales.com/blog/2010/01/06/my-new-years-resolutions**, in inglese) Samyn si dice deciso a gettare la spugna: "Mi arrendo. Abbandono la speranza che i videogiochi possano diventare un valido mezzo espressivo culturale".

Tale attacco di nichilismo era stato in verità preannunciato da un precedente post del 27 dicembre 2009, significativamente intitolato "Un Brutto Anno per i Sogni", in cui Samyn affermava, in sintesi, che i videogiochi stanno fallendo come "mezzo espressivo del nuovo millennio" e che il mondo contemporaneo non sta sfruttando le loro potenzialità per "dare ai nostri tempi, alle nostre culture, un mezzo espressivo in cui possiamo ritrovarci, in cui possiamo esprimerci. Un mezzo che possa aiutarci a comprendere il nostro mondo e a definirlo. Così come la letteratura e il cinema hanno fatto in passato".

Ci dispiace signor Samyn, ma non siamo d'accordo, e per una varietà di motivi così vasta, che stentiamo a sintetizzarla. In primo luogo, i videogiochi nascono per divertire ed emozionare. Ciò può sembrare riduttivo nei loro confronti, finché non si pensa che ogni mezzo espressivo, dai dipinti fatti con le dita sulle caverne alla recitazione in tutte le sue forme, nasce per tre ragioni: per divertire, per trasmettere sentimenti ed emozioni, e come forma di espressione spirituale e religiosa. Quando, se e come tutto ciò si evolva in "arte" è, letteralmente, al di là del punto. Piuttosto, vale la pena di notare come molte tra le migliori opere artistiche siano caratterizzate da un livello di coinvolgimento superficiale e immediato. "Amleto" di Shakespeare può essere visto come una vicenda di intrighi, drammi sentimentali e duelli. "Arancia Meccanica", di Stanley Kubrick (1971), è un film di fantascienza nonché una commedia nera E questo prima ancora di iniziare ad analizzarne il complesso messaggio morale.

In secondo luogo, sarebbe sbagliato voler forzare l'uso del medium-videogioco per trasmettere (perdonateci la mancanza di una definizione migliore) "cose profonde". Il "come" deve sempre seguire il "che cosa", mai precederlo. Richard "Lord British" Garriott vide nella nascente industria dei GdR per computer un modo per esprimere una sua visione del mondo, e il risultato fu *Ultima IV*. Ma il fumettista Alan Moore, quando pensò alla graphic novel "The Watchmen" (1986), ideò una storia che poteva essere raccontata attraverso il fumetto: idee come la composizione simmetrica delle vignette di alcune pagine, per esempio, a tutt'oggi non troverebbero altro mezzo per esprimersi, e sarebbe sbagliato cercarlo.

Se mai, e in questo concordiamo, possiamo notare come anche nei videogiochi si stia verificando quella scissione tra "prodotto di massa" e "autoriale" che pare caratterizzare la produzione creativa del mondo moderno. Ma gli autori si adattano anche a questo. Quando il regista Lars von Trier realizza il suo "Antichrist" (2009), un film estremamente personale basato sull'esperienza depressiva, non mira né al pubblico, né agli incassi di "Avatar" di James Cameron (2009). Eppure, "Antichrist" è lì per essere visto e, a chi scrive, è piaciuto più di "Avatar", così come *The Path* può piacere più di *F.E.A.R. 2*.

Se davvero il nostro mondo contemporaneo è in cerca di nuovi mezzi per comprendersi e definirsi, allora tali sforzi hanno ancora più valore. Nei videogiochi tutto ciò è rappresentato dal fertile settore dei titoli indipendenti. In definitiva, ci spiacerebbe se Samyn non ci regalasse il prossimo *The Path* solo perché non avrà gli incassi di *Mass Effect 2*. In più, lo troveremmo un po' infantile.

GIOCHI COMPUTER



Le sorelle Red sono meno famose del comandante Shepard, ma noi le amiamo lo stesso!

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989.
Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.